

Popsoft
半月刊
(总第50期)

■ 专题综述

中国电脑业的怪圈之“DIY的背后”(上)

■ 实用软件

精品 Winamp 视觉插件大观

■ 硬件评析

新一代 3D 芯片面面观

■ 网络时代

感受 IE 5

■ 攻略指引

玩具兵大战II

■ 游戏赏析

魔法师传奇

ISSN 1007-0060
09>
9 771007 006005

1999 09



埃拉西亚大陆的无上宝典
定价18元
本书预计5月中上市
大众软件
2
游戏攻略单行本 POPSOFT No.2
英雄无敌III
魔法门系列之
《英雄宝典——魔法门之英雄无敌III》
本书包括：魔法门英雄无敌III游戏剧情小说、游戏
作内幕、专业网站介绍、游戏任务简报，并有全新的12
英雄传记、118种怪物、所有69种魔法、183种建筑、28种
能和122种宝物的详述。内附近800张手绘稿，极具实用价
和收藏价值！
本书32开，共计430页。
欢迎各地读者到当地读者服务部及书报零售点
定。

第四届大众软件奖

奖品总价值超过20万

第四届大众软件奖的系列活动高潮迭起，精彩纷呈。4月8日在创新公司大厦举行了“创新杯电脑音乐DIY比赛”的颁奖仪式，分获音乐制作与征文一等奖的武汉和上海选手被邀请到京领奖。我们近几期的杂志封面均为“丽台杯《大众软件》封面设计大赛”获奖的精美作品，您注意了吗？我社与Ubi Soft公司共同举办的“游戏任务设计大赛”目前已基本结束，获奖名单将在下期公布，到时可要仔细看，那台PⅡ400也许就是你的！1999年初举办的“微星幸运星有奖问答活动”，读者反映热烈，截止1999年3月底，累计投票数已超过10000张，本活动将持续到1999年12月底，并从全年所有来函的读者中抽出圣诞大奖。本月第四届大众软件奖的第五项系列活动——大众软件网站“华硕硬件知识有奖问答”正式开始，随着大众软件网站的改版和逐步完善，我们将进一步为网上读者提供更多的活动。下月我们的传统项目——“跨年度最佳文章和跨年度最佳栏目评选”活动将正式启动，这也是每年参加人数最多的一项活动，今年还希望大家继续给我们以支持。最激动人心的第四届大众软件奖开奖仪式将在8月下旬举行，届时将采取摇号的方式抽奖，所以9月下的杂志您一定要注意了，本年度最幸运的读者究竟是谁，让我们一同来猜一猜！下面是本次系列活动的具体安排：

活动序号	启动时间	活动项目	结果公布	合作伙伴
系列活动之一	1998年11月	创新杯电脑音乐DIY比赛	1999年3月上	北京创新未来科技有限公司
系列活动之二	1998年12月	丽台杯《大众软件》封面设计大赛	1999年3月下	致荣信息技术有限公司
系列活动之三	1999年1月上	游戏任务设计大赛	1999年5月下	上海育碧娱乐软件有限公司
系列活动之四	1999年1月下	微星杯有奖问答		微星科技股份有限公司
系列活动之五	1999年5月上	大众软件网站“华硕硬件知识有奖问答”		北京华纬计算机有限公司
系列活动之六	1999年6月上	跨年度最佳文章和跨年度最佳栏目评选		

第四届大众软件奖举办时间

1998年9月1日至1999年9月1日

特等奖 1名 奔腾Ⅲ多媒体电脑1台
一等奖 2名 价值约4000元的电脑软硬件
二等奖 10名 价值约2000元的电脑软硬件
三等奖 30名 价值约1000元的电脑软硬件
四等奖 100名 价值约500元的电脑软硬件
纪念奖 1000名 精美纪念品一份

参加办法

1.参加第四届大众软件奖系列活动的热心读者
2.凡向《大众软件》投稿并被采用的作者
3.凡在大众软件读者服务部购买软硬件产品的读者
4.积极参与“TOP TEN”活动的读者
5.积极参与杂志社举办的其它活动的读者

注意事项

凡持有第四届大众软件奖纪念券的读者，都可以参加大众软件杂志社举办的抽奖活动，请不要将奖券寄回杂志社，敬请期待中奖号码的公布。

赞助厂商：

北京创新未来科技有限公司
致荣信息技术有限公司
上海育碧娱乐软件有限公司
微星科技股份有限公司
北京华纬计算机有限公司

欢迎读者参与　寻求厂商合作
联系电话：(010)67150984-203
传　　真：(010)67150983

第四届大众软件奖纪念券由北京创新未来科技有限公司提供



1999.09

(总第50期)



主管单位:中国科学技术协会
主办单位:中国科学技术情报学会
编辑出版:《大众软件》杂志社
社　　长:关家麟
副 社 长:林菁　刘贯和(常务)　高庆生
主　　编:高庆生
副 主 编:裘聿纲
法律顾问:陆智敏
编 辑 部:裘聿纲(主任) 常胜(副主任)
李鹏　杨文韬　韩伟　王旭　汪澎
王刚　王晨　郭新宇　董汉涛
本期责编:汪澎
广 告 部:李诚(主任)　李怀颖　霍虹　薄林
发 行 部:陈志刚(主任)
特约读者服务部:晶合顺达计算机公司
张友利(总经理)
版式设计:晶合虹彩多媒体软件制作公司
印　　刷:煤炭工业出版社印刷厂
刊　　号:ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
发　　行:河北省廊坊市邮电局
订　　阅:全国各地邮局
邮发代号:18-107(半月刊)　18-108(光盘)
国外发行:中国国际图书贸易总公司(北京399信箱)
国外发行代号:6209M
广告许可证:京崇工商广字第0036号
邮政编码:100051
通信地址:北京和平门邮局3056信箱
广告部电话:(010)67150982(4、5)-203
采编组电话:(010)67150982(4、5)-206、207
网络组电话:(010)67150982(4、5)-209
发行部电话:(010)67150982(4、5)-202
邮购中心电话:(010)67024050
传　　真:(010)67150983
网　　址:http://www.popsoft.com.cn
应用投稿:tools@popsoft.com.cn
娱乐投稿:games@popsoft.com.cn
新闻投稿:news@popsoft.com.cn
读者来信:reader@popsoft.com.cn
广告联系:adv@popsoft.com.cn
出版日期:1999年5月1日
零 售 价:人民币5.00元
港币10.00元
美元3.59元

大众软件

目录

专题企划

前线地带

游戏试炼场

游戏赏析

攻略指引

游戏畅谈

有字天书

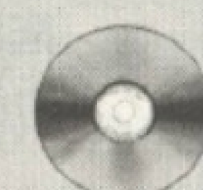
补丁铺

秘技屋

TOP TEN

上期要目

下期要目



1999年5月光盘目录

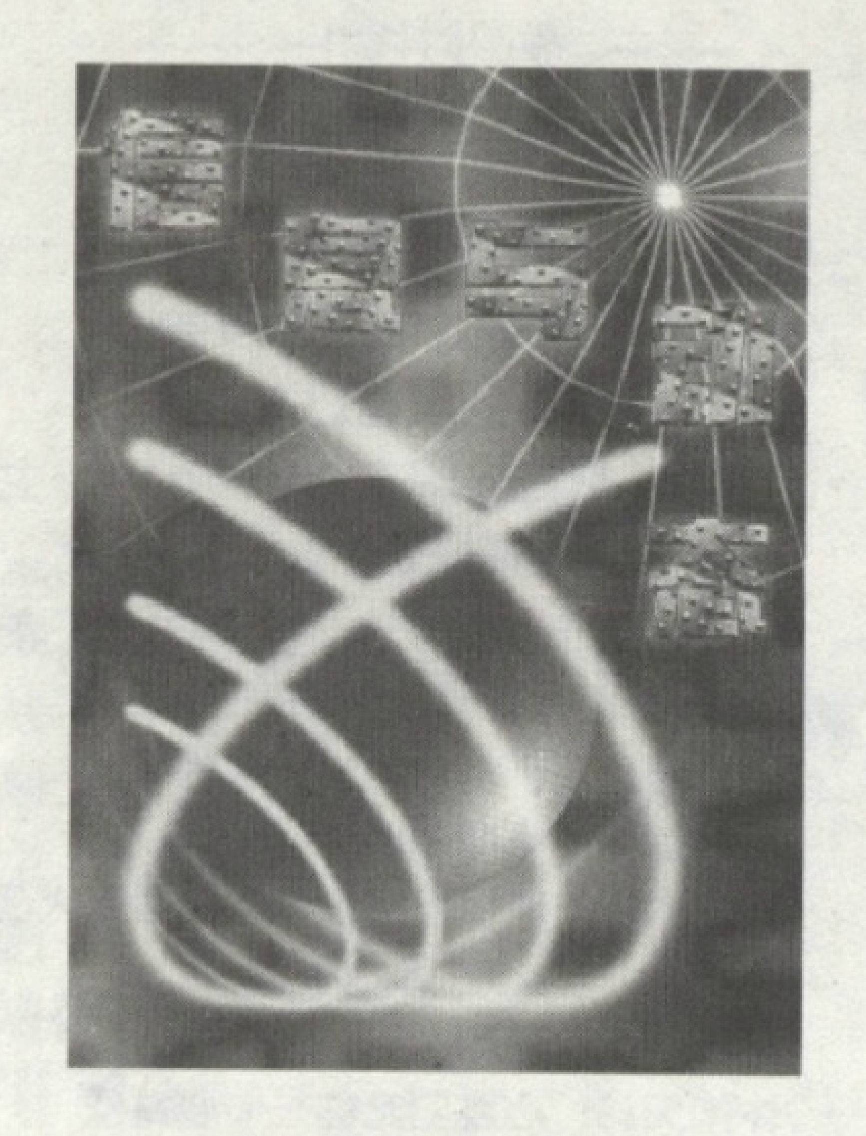
本刊特约作者

庞大智 佘一兵 赵效民
侯 毅 陆 强 李 靖
蔡 旋 任 良 大胖子
费江枫 程 嘉

本刊如有印刷、装订错误，由煤炭工业出版社印刷厂负责调换。

地址：北京朝阳区芍药居(100029)

正文用纸：辽宁省开原制浆造纸厂



北京市第二届普教系统教育软件博览会

应广大师生及厂商的要求，由北京市教委和北京崇文区电教馆联合举办的“北京市第二届普教系统教育软件博览会”将于1999年5月27日至31日在军事博物馆举办。此次展会目的是为促进教育软件生产厂商与学校的交流，促进各类优秀教学软件在学校广泛传播、推广和应用，使软件生产厂家开发与教学的需求更趋合理并逐步形成开发与应用的良性循环。届时，博览会将邀请全国最优秀的教育软件生产厂商参展，并邀请全国各地教育界人士参观展会。

本刊记者

宏病毒Melissa在网上飞速传播

宏病毒Melissa从1999年3月27日开始通过电脑网络迅速蔓延，短短几天已经入侵了全球数以百万计的电脑，并造成网络堵塞，微软、英特尔、雅虎、朗讯、摩托罗拉等公司的服务器一度被迫关闭。

该病毒的传播方式颇为隐秘，它可被较熟悉的联络人以电子邮件的形式发送，其主题为：“来自XX的重要信息”，其中XX是发件人的名字。正文中写道：“这是你索要的文件……不要给其他人看;-）。”该邮件还包括一个名为LIST.DOC的Word 文档附件，其中包含大量的色情网址。Melissa可感染Word97或Word2000，一但用户执行LIST.DOC中的宏，病毒会查找用户的Outlook或者Outlook Express，自动把感染的文件发送给用户地址列表中的前50个人。

正当企业用户紧急动员起来严防Melissa病毒时，这种病毒已经产生了变异并可以躲开许多针对它的反病毒软件补丁。同时，在美国又出现另一种更具破坏力的Papa病毒。它是一种Excel宏病毒，被激活后会向用户电子邮件地址本中的头60个电子邮件地址将自己发送出去。目前北京冠群金辰公司推出的KILL 4.19G已经能对Melissa、Papa和它们的变种Ping、Maker等进行有效的预防和清除。

4月2日，美国新泽西州警方宣布，Melissa电子邮件病毒的制造者已被抓获。这位30岁的新泽西男子名叫大卫·史密斯，人称“电脑小子”。他被控包括妨碍公共通信在内的多项罪名。如果所有罪名成立，他将被判处40年监禁和罚款48万美元。

本刊记者

第二届《星际争霸》有奖游戏大赛

游民部落http://games.sina.com.cn是新浪网的游戏栏目，每天有世界各地2万多人次的访问，辟有游戏论坛、新闻、新游戏介绍等内容，深受广大游戏玩家的喜爱。为促进与广大玩家之间的交流及推动国内正版游戏市场的发展，“新浪网”与国内知名游戏代理商奥美公司于1999年4月24日联合举办了《星际争霸——母巢之战》游戏比赛。《母巢之战》是暴雪公司为《星际争霸》最新制作推出的资料片，将这个游戏推向了一个新的高潮。大赛设一、二、三等奖及纪念奖，一等奖可获得1000元奖金及由世界著名游戏公司Blizzard签发的奖状，国内游戏比赛获得外国游戏公司颁发的奖状在国内还是首次。

本刊记者

Forbes ASAP评出1998年最具活力的100家公司

电子艺界被Forbes ASAP（美国福布斯杂志电子版）评为1998年最具活力的100家公司之一。电子艺界在软件公司中排名第34。这项评选活动分别从硬件、软件、外设、互联网、通讯、网络及半导体这7类别中评出了美国最领先的技术公司。这是Forbes ASAP 第二次进行最有活力的100家公司评选。电子艺界这次是第一次入选，并且是唯一榜上有名的娱乐游戏类软件公司。微软公司在该项评选中上次排名第5位，这次排名第11位。

本刊记者

CA和Red Hat达成协议加速推进Linux

CA公司和Red Hat软件公司联合宣布了一项旨在加速推进Red Hat Linux在企业IT环境中应用的合作协议，两者将联合发行100万套捆绑了Red Hat Linux的Unicenter TNG Framework拷贝。CA公司将专门开发包括支持Red Hat版本Linux平台的Unicenter TNG Framework在内的Unicenter TNG。CA公司将生产并发放大约50万套Unicenter TNG Framework for Red Hat Linux拷贝，Red Hat公司将相应发行名为Linux Application CD的另外50万套包含相关管理API接口的Linux拷贝。

本刊记者

Corel与PC Chips Group达成协议

Corel公司与电脑主板制造商PC Chips Group达成协议，WordPerfect Suite 8 OEM版本将与每台使用PC Chips Group of Companies主板的电脑捆绑在一起于全球装运。两家企业将携手进行市场推广，支援即将推出的WordPerfect Office 2000与Corel的绘图产品及电子商务（e-commerce）解决方案，并利用PC Chips硬件环球策略的优势。

PC Chips 为全球30多个国家供应电脑，拥有电脑界设备最周全的垂直整合模型之一。1998年，PC Chips共装运1500多万块主板，适用于所属公司旗下不同牌子的电脑及其它制造商的电脑。PC Chips还大量装运各种光盘、软盘、调制解调器、图形板、显示器、外壳、电源及其它周边产品。

本刊记者

创新推出EAX 3.0

EAX在创新公司的全力栽培下已经取得了不小的成功，最近创新又再接再厉推出了最新EAX 3.0版本。与旧的版本相比，EAX 3.0主要加强了环境音效中对距离关系的处理，并加入了一些新的辅助功能。新的EAX 3.0仍然需要EMU10K1芯片的加速处理。目前，创新公司已经开始向各大游戏厂商免费发送EAX 3.0的开发工具包。

北京　赵效民

美国政府管制出口PentiumIII Xeon

PentiumIII的推出应该说是全球PC界的一件大事。然而，美国政府却在它上市的同时收紧了高技术产品出品政策，其中将涉及到PentiumIII的工作站版本 Pentium III Xeon，美国政府将其列入了超级电脑的范畴。受到该政策影响，包括中国在内的大多数第三世界国家在进口PentiumIII Xeon时可能会有许多阻碍。此事可能源于美国政府早先决定禁止休斯公司向中国与新加坡合资的亚太移动卫星通信公司，出口一价值4亿500万美元的卫星设备。美国部分议员认为，这项技术可能会被中国用于军事用途。对此，中国有关方面已明确否认了这种推测，并做出了果断回应，已在欧洲开始寻求合作公司。然而，对PentiumIII Xeon的出口管制，可能会给美国与第三世界国家的关系造成进一步的不良影响。

北京　赵效民

Dell与IBM结盟

作为美国第二大PC厂商的戴尔（Dell）于1999年3月初与IBM公司达成了一项价值160亿美元的采购协议，从而组成了一个跨世纪联盟。在新闻发布会上，Dell的资深副总裁Michael Lambert与IBM资深副总裁Jim Vanderslice在同时标有Dell与IBM的背景前亲切握手，向外界展现了这一令人羡慕的组合。按照协议，Dell今后将大量低价采购IBM的电脑配件，包括硬盘、网卡、内存模块以及显示等部件，由于IBM在这些领域都享有极高的声誉，所以这么做可以让Dell在进一步降低自己产品成本的同时保证产品的质量。对于IBM，该协议无疑让它找到了一个得力助手来实现它打败或取代Wintel集团的梦想。就在双方公布这一消息之后，两者的股价都立即上扬，并带动了当天的华尔街股市，看来业界对它们的合作也是非常欢迎的。

北京　赵效民

CA收购PLATINUM

CA公司将以超过35亿美元的现金交易收购PLATINUM，成为软件行业史上最大的购并活动。作为CA的一个全资子公司，PLATINUM的普通股将以每股29.25美元的股价把所有上市股票卖给CA。

这次收购将在产品、市场和服务方面以极少的重叠提供超级协作，将给CA在新的和相关合作的市场上开创振奋人心的发展机会。PLATINUM在知识管理、数据仓库、数据库工具和应用生命周期的管理上的领先地位使JASMINE（CA的面向对象数据库）体现出的电子商务管理和开发技术更加令人满意。通过使用户能够方便地建立信息入口，CA将成为建立和分发企业级应用的端到端解决方案的首要供应商。

本刊记者

大众软件1999年3月软件零售排行榜

应用类	娱乐类
WPS200专业版	大富翁IV
KV300+	魔法门之英雄无敌III
英语碟中碟（增强版）	盟军敢死队（中文版）
开天辟地II	模拟城市3000
瑞星杀毒软件9.09	半条命
KILL 98	世界足球经理98
听力超人	古文明霸王传
电脑学校2000	生死之间II
行天98	明星之梦
超级解霸5.5	星际争霸——母巢之战

综合类

心跳回忆背景设定	《软件与光盘》99/4配套光盘
《大众软件CD》1999年第3期	千典游戏龙III
《大众软件CD》1999年第4期	新美世界（三）
电脑报之PC世界（四）	《个人电脑典藏》续集
《新浪潮》6、7合刊配套光盘	《电脑爱好者》配套光盘99/1期



技嘉推出双BIOS主板

台湾技嘉公司（GIGABYTE）在1999年3月初同时推出了两种使用双BIOS的主板GA-BX2000与GA-6GXU，也是世界上首次使用双BIOS的主板。GA-BX2000支持Pentium II与Pentium III，共有66/75/83/100/112/124/133MHz 7种外频选择，倍频数则为3.0至6.5。GA-6GXU则使用Intel 440GX芯片组，CPU界面类型为Slot 2，全面支持Pentium II与Pentium III的Xeon版，共有100/112/124/133MHz 4种外频选择，倍频数则为3.0至6.5。它们最引人注目的就是具有两个BIOS，即Dual BIOS技术。Dual BIOS技术已由技嘉公司取得专利，主要是针对系统冗余性而设计，当系统主BIOS因故不能使用时，主板会自动使用备用BIOS中的数据正常开机，同时还能将主BIOS复原，从而大大减少主板被彻底破坏（如病毒）的可能性。

北京　赵效民

丽台WinFast 3D SV21显卡

在加快采用Riva TNT2的S320 II量产步伐的同时，丽台又推出了采用S3 Savage4芯片的SV21。SV21采用16兆显存、300MHz RAMDAC、支持双制式的视频输出，并具有数字平板显示器的显示能力。SV21支持AGP 4X/2X接口，采用S3的S3TC纹理压缩技术，支持单周期多纹理贴图，像素填充率140兆/秒，硬件支持DVD解压。

南京　摩思网络

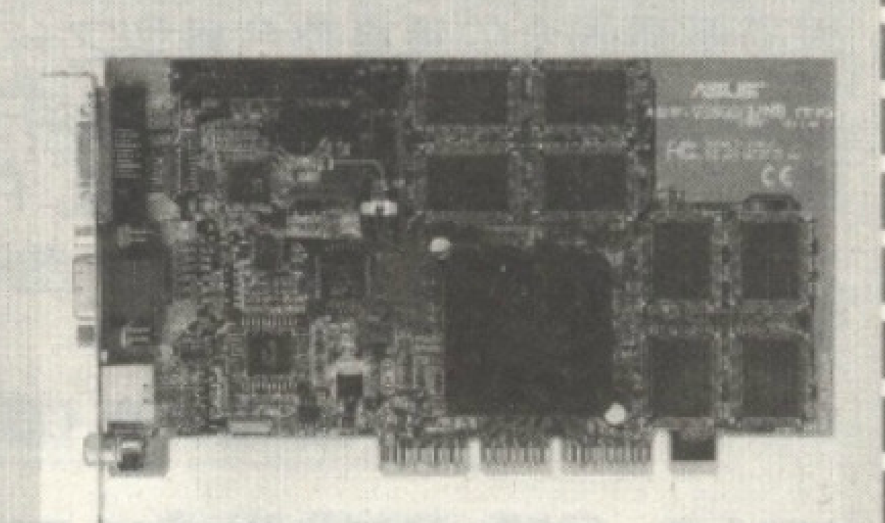
MGA Millennium G200 LE/16M显卡



0.25微米的芯片制作工艺是目前众芯片厂商推崇倍至的技术，发烧友们更是拭目以待。1999年4月，采用了最新0.25微米技术芯片的Millennium G200 LE显卡面市。它已经摆脱了沉重的散热片，芯片的MGA及G200标志清晰地呈现在用户眼前。由于自身发热量已大幅度降低，在较苛刻的环境下芯片只是微温。较低的发热量确保了显示芯片及显卡能持续长时间稳定工作。这款G200只有2片SDRAM显存芯片，每片8兆。采用两片显存的结果使得显卡面积大幅度减小，而传输速度却得到大幅度提升。

本刊记者

华硕AGP-V3800显卡



华硕AGP-V3800使用150MHz的128位2D/3D显示加速器nVIDIA Riva TNT2。它使用了AGP 2.0版的4X传输模式，数据传输率超过1G/秒。它利用两个管线（TwiN-Texel）处理纹理数据，多个纹理在单个时钟周期内仅须一次处理就可生成。它还对Pentium III SSE和3D Now! 进行了优化。AGP-V3800配备了32兆 SGRAM，可提供1920×1200的32位色显示能力，并配有华硕3D虚拟现实眼镜。

北京　薛谛

Metabyte的SLI型Riva TNT显卡

SLI是3Dfx为Voodoo2而研制的一种特殊的双卡连接方式，利用两张Voodoo2同时对画面进行处理，在理论上可以达到两倍Voodoo2的加速效果。Metabyte所开发的技术则与之类似，可以让两张Riva TNT显卡进行SLI式的连接。但与Voodoo2只能使用两张PCI卡不同的是，新技术还允许一张AGP显卡与一张PCI显卡进行连接，而且处理方式也与Voodoo2的SLI不同，后者是让两张卡分别加速奇数帧与偶数帧的完整画面，但前者则让每张TNT卡负责半屏（即50%）的画面然后再集合在一起，加速效果更好。在具体使用时，SLI驱动程序会自动探测两张卡的类型，如果是PCI+PCI，工作量就五五分配，如果是AGP+PCI，则AGP会负责60%至70%屏幕画面的加速工作。以SLI方式运行的TNT的加速效果是每秒处理4亿个纹理像素和800万个三角形，与3Dfx最新的Voodoo3 3500相比毫不逊色。

目前除了Metabyte自己生产的支持SLI的Riva TNT显卡外，还有多家公司表示会采用这一技术生产新的Riva TNT显卡，其中包括了著名的法国Guillemot公

司与新加坡创新公司。根据Metabyte的初步计划，日后可能还会在S3的Savage4与Riva TNT2上使用该技术。预计首批SLI Riva TNT显卡会在1999年4、5月上市，但原来的TNT显卡则不能与这些新产品进行SLI连接。

北京　赵效民

Diamond Max Plus 5120硬盘

自IBM于今年年初宣布正式推出最高容量达22G的Deskstar 22GXP 7200rpm Ultra ATA/33硬盘之后，Maxtor也于今年3月底推出了最高容量达20.4G的Diamond Max Plus 5120硬盘，同样采用7200rpm与Ultra ATA/33设计，平均寻道时间为9ms。Max Plus 5120首次使用了巨磁阻（GMR，Gaint Magneto Resistive）磁头技术，使单张磁盘的容量达到了5.12G，并且所有型号都第一次使用了最新开发的ShockBlock与MaxSafe技术。前者类似于昆腾的SPS，采用了名为iHDA（Head Disk Assembly）的磁头组件技术来保护相关的部件尽量不受振动与撞击的影响。后者则是一种强化了的EX、CC校验技术，能对硬盘上的数据提供91%的高效保持，也可以在数据写入硬盘时侦察并修正潜在的错误。

北京　赵效民

Acer CD-RW

明基电脑近日在国内市场推出可擦写光盘刻录机AcerCD-RW。明基电脑是国内唯一同时研发制造CD-ROM和CD-RW和盘片的厂商。Acer CD-RW也秉承Acer CD-ROM读盘好及在稳定性、可靠度上的优异性能，使得此新一代的光驱更能满足消费者的需求。

Acer CD-RW采用IDE界面，解决了一般SCSI界面刻录器不易装机的困扰，安装时就像一般CD-ROM一样，简单方便。此外，这一款可重复读写型光驱在销售时，将随机附赠一片CD-RW空白片以及目前市场上使用率最高的DAPTEC刻录软件Easy CD Creator，使得消费者可以轻松方便地刻录自己的光盘。

本刊记者

润宝轻骑兵USB99音箱

目前世界上的USB音箱除了Philips的DSS350外尚未有其它品种，而且很难见到，而国产黑马却杀入市场：润宝轻骑兵USB99！USB音箱的最大好处是不再需要声卡，但并不意味着功能低下。USB99支持48KHz的采样频率，具备3D音效功能，由于采用了高品质单元和数字连接，音色更为纯净清亮。它还具备自动开关功能，随电脑同步开关。USB99仍支持传统的模拟输入，方便用户选择。

南京　摩恩网络

索尼推出Digital 8数字摄像机

目前市场上有两大数字影像摄取装置，一种是数码相机（DC），一种是数字式摄像机（DV），前者一般只能单张存放，而后者的成本则居高不下。为此，日本的索尼公司最近又推出了一种新式数字影像摄录格式Digital 8。它在原先的Hi8基础上加入了最近的A/D（模拟/数字）转换器，可以使用原来的Hi8录像带，但解像度则从原来的400多线上升至与DV相同的500线，并且与DV一样也可以单张拍摄相片。另外，Digital 8也配有iLINK接口，通过IEEE 1394与PC相连。由于Digital 8也可以重放Hi8、D8、V8三种录像带并可将它们转换成Digital 8格式，因此最大限度保护了老用户的投资。目前，索尼公司共推出了TRV410/E、TRV310/E、TRV110/E三款Digital 8摄像机，都具有20倍光学变焦与360倍数码变焦能力，主要不同在于所配的彩色显示屏的大小与取景器的类型，比同级的DV至少便宜30%。

北京　赵效民

《东方卫士》系列软件

首家获得公安部安全产品认证、由北京实达铭泰公司与北京得时创公司联合推出的《东方卫士》系列软件已完成。产品通过采用先进的编程技术，全面、准确、高效地查杀电脑中的不良信息，监视电脑使用状况，防止黑客和其他入侵者对电脑和网络的破坏，加强电脑的安全性能，使你的电脑成为绿色电脑。该软件分为家庭版和企业版，其家庭版已于1999年4月中旬与广大用户见面。

《东方卫士》家庭版通过由家长掌握的密码，屏蔽所有来自盗版光盘和因特网的色情、暴力等不健康内容，随时监控电脑的使用状况，控制或封闭电脑游戏。对于网络用户，它特设电子邮件加密功能严密保护您的隐私权，并防止黑客、BO对个人电脑的入侵。《东方卫士》弥补了现有电脑安全系统在防止不健康信息和远程病毒方面的不足，有效地抵御了电脑不良文化的侵袭，是学生家长和网上冲浪者用好电脑的必备工具。

本刊记者

Xteam Linux 中文版 1.0

首套Linux中文发行版——Xteam Linux中文版1.0已由北京冲浪平台软件技术公司开发成功，由中国计算机



报社推广并投放市场。Xteam Linux成功地引入最新的Linux内核Kernel 2.2，对系统核心作了更加适合国内用户使用的优化设置，并采用了最新的KDE版本作为标准的中文图形用户界面，同时充分考虑到国内用户应用Linux的软硬件环境和使用要求，提供了全球首套智能化的图形安装环境，配置了方便的拨号服务器等系统工具，并且更加关注Linux系统与WIN95/NT的互联能力。为了让广大国内计算机用户尽快获得这一具有广泛应用前景的本地化Linux产品，中国计算机报社积极进行其推广工作。

本刊记者

电影风暴套装版

一套包含20片CD的多媒体英语学习软件《电影风暴套装版》于最近面市，它以经典原版英文电影为素材，配合听说练习、在线字典、单句反复、角色扮演等多项强大的多媒体功能，营造一个真实的语言环境，让学习者迅速提高英语口语听说能力。完善的教学方法设计，使英语学习变得轻松愉快高效。《电影风暴套装版》包括了《飘》、《卡萨布蓝卡》、《呼啸山庄》、《费城故事》、《魂断蓝桥》、《简爱》、《一夜风流》、《茶花女》8部原声对白的奥斯卡影片，还有迪斯尼动画片《白雪公主和七个小矮人》，全部影片也可在普通VCD机上播放。为打击盗版，电子工业出版社风暴软件组将这部套装产品定价为248元，加上精美的包装和400页的参考书，合计每张CD仅卖10元。

本刊记者

生化危机II

上海育碧电脑有限公司于4月在国内全面上市《生化危机II白金版》，双CD售价138元。而为了回馈广大正版用户，上海育碧特别制作了一套9张精美的电脑游戏卡片随正版一同赠出。其中5张以《生化危机II》为主题，正面是该游戏的CG画面，背面是与游戏相关的提示。另4张则是介绍4个上海育碧电脑在近期即将发行游戏的介绍，包括《横扫千军之王国风云》、《时空之轮》、《家园》、《狩魔猎人III》。毫无疑问，加入了这套卡片之后，《生化危机II》将更具有收藏价值。



本刊记者

天国走廊

这是由一个香港程序师蔡然独自在3年内完成的冒险游戏，所有的程序设计、美工与音乐都是由他一手包办。在游戏中，玩家在机缘巧合下发现了远古时代人类生存的遗迹，并获悉创造者正在进行新生物的秘密试验，而这个新的生物将取代人类。为了解救人类，主角走进了试验室，从此开始了冒险生涯。游戏谜题的难度适中，比较注重合理性，每过一关都会有一幅幅精美的场景。蔡然表示，他早年曾经畅游大江南北，游戏中的每一个场景都与其经历有关，如“虎豹寺”、“杜甫草堂”、“九寨沟”等，因此游戏里的建筑都充满了中国特色，可以说是一部中国式的《神秘岛》。游戏可支持简中、繁中与英文三种Windows 9X，在游戏中可以任意切换所喜欢的语种。

北京　赵效民

飞翔

《飞翔》（Fly!）是由Terminal Reality推出的一个让人赏心悦目的飞行模拟游戏。从这个游戏中，你能体会到一种强烈的环保意识，到处都是青山绿水与蓝天碧海，你所要做的就是努力控制好你的轻型飞机（一般称为支线客机）来浏览这些美丽的景色。游戏中的飞机是以现实为蓝本，在空中显得非常灵活。为了逼真地体现这些优雅怡人的场景，Terminal Reality动用了大量的3D技术，并支持当前所有主流的3D加速卡。

北京　赵效民

机甲大战

由Acclaim设计的这款《机甲大战》（Machines）是一个结合了即时战略与动作类型的3D游戏。故事讲述的是未来地球人口膨胀，所以派飞行队到外太空寻觅居留地。由于人类的血肉之躯不适合光速旅行，所以就由机器人代办。然而，地球上的人类之间发生了战争，那些隶属于不同派系的机器人之间也展开了战争。玩家的任务就是指挥自己的机器人占领对方的领地。在游戏中，你可以宏观全局、运筹帷幄，也可以身临一线，亲身指挥一个机器人。《机甲大战》支持当前所有主流的3D加速卡，并采用了EAX与A3D音效。

北京　赵效民



E.T. USE COLOR PC-CAMERA

由超路通公司引进的台硝公司的E.T. USE COLOR PC-CAMERA是一款使用USB接口的视讯捕捉器。它只需插在USB接口上即可使用，支持Windows自带的Netmeeting电视会议系统。E.T. USE COLOR PC-CAMERA的附赠软件比类似产品要丰富得多，包括Video Mail影音邮件（可录制多媒体影像执行文件，E-mail给对方，接收者可不需任何其它配备便能播放）、影像剪接软件（动态或静态影像剪贴、特效处理）、视讯会议软件（符合世界视讯标准规格H.324）、电脑监视软件（自动监控电脑使用者）等，可用于网页设计、产品推广展示、多媒体报告等多方面。

零售价:890 元

世纪伴随之游戏人生



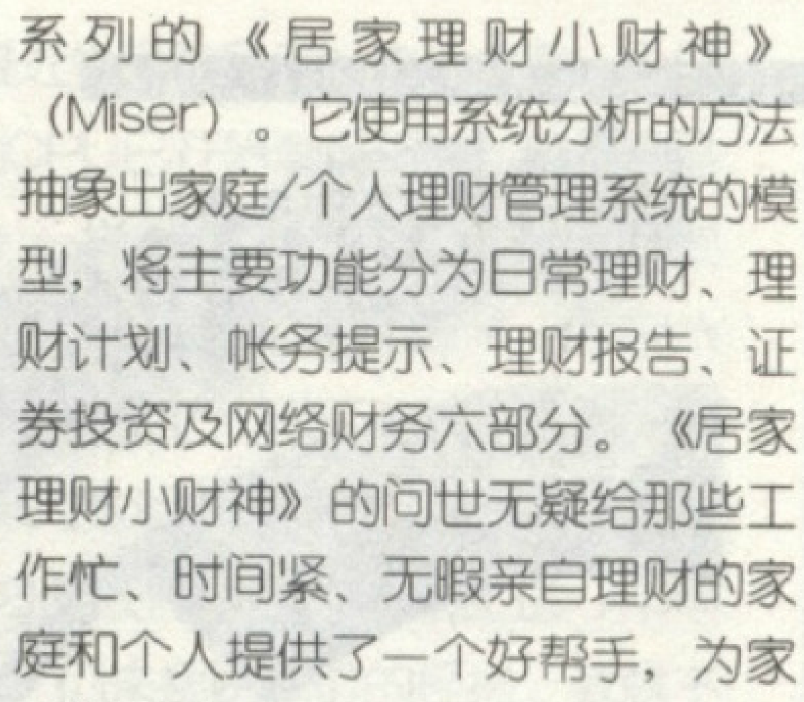


由黄金眼科技有限公司制作的《世纪伴随之游戏人生》旨在通过对著名游戏、机种、厂商的介绍，回顾游戏文化的发展的10年，将多姿多彩的游戏世界展现给用户，并力图引起在部分游戏玩家的共鸣。产品包括两张CD和副刊《玩海沉浮》，内容有主要游戏机种和著名游戏厂商的介绍，并精选了《最终幻想VII》、《仙剑奇侠传》、《三国志V》、《侍魂》、《心跳回忆》、《超级玛莉III》、《怒之铁拳》、《星际争霸》、《足球98》、《大富翁III》等游戏进行介绍，还汇集了17个精彩的游戏动画。

零售价:88 元

居家理财小财神

北京惠斯特科技开发中心针对中国家用电脑普及和应用现状，专门开发了一套用于家庭/个人理财的软件——《快捷理财》系列的《居家理财小财神》（Miser）。它使用系统分析的方法抽象出家庭/个人理财管理系统的模型，将主要功能分为日常理财、理财计划、帐务提示、理财报告、证券投资及网络财务六部分。《居家理财小财神》的问世无疑给那些工作忙、时间紧、无暇亲自理财的家庭和个人提供了一个好帮手，为家用电脑的应用开辟一块新天地。



预定上市日期:1999 年 5 月

零售价:98 元

企鹅幸福之家——企鹅套装7





由北京企鹅软件有限责任公司制作《企鹅幸福之家——企鹅套装软件7》包含1999年流行的《幸福之家（企鹅专版）》、《超级解霸5.5》、《东方快车2000 标准版》、《瑞星9.0X》、《金山词霸III》、《魔法门VI》、《电脑学校2000（应用篇）》、《明白学电脑》、《听霸》、《98王码》、《Windows98快速入门》、《家庭保健医生》、《阶梯百宝箱》、《智慧方案》和81种中文Windows字库等15个精品软件，另外还赠送了翰林汇优惠卡。全套产品包括10张光盘、加密磁盘2张、手册一本。

零售价:396 元

牛津剑桥动物百科



在绵延数亿年的生命长河中，人类始终是最伟大的主宰者，然而自然留给人类宝贵的动物资源正在一点一点地被人类破坏。为了唤起人类对于动物的真爱，使现代人类了解身边繁衍不息或即将灭绝的动物种群与个体，牛津剑桥多媒体公司特奉上《牛津剑桥动物百科》。产品分动物、资料、游戏和帮助4大部分。“动物”以丰富的图片、珍贵的实景视频、全程语音解说详细介绍了动物世界的典型种群以及数百种动物的形态外貌、生活习性及典型特征，惟妙惟肖地展现出一个丰富多彩的动物世界；“资料”就是一本简明的动物百科辞典，可供迅速查询有关动物的小常识；“游戏”则设置了若干拼图游戏增添你的兴趣。



零售价:68 元

中国电脑业的怪圈——DIY的背后(上)

北京 一兵

DIY是个新词汇，可是“DIY一族”(以下简称为DIY)却不是新事物。从IBM开放PC的结构以来，从零件厂商由生产OEM产品到直接将电脑零件品牌化生产以来，DIY便一直存在，但从没有象今天这样普及过。被冠以DIY一族的电脑玩家是名符其实的。

DIY(Do It Yourself)从字面上来讲，很象小学时老师教我们做家务的口号：自己的事情自己做。广义上来说，自己的电脑是通过购买兼容机得到的，并且平时也喜欢捣鼓一下电脑硬件的爱好者都可以称得上是DIY一族了。如此算来，大部分拥有兼容机的人都可以划入这个范畴。电脑本是非常专业化的产品，而我国的DIY一族人数与拥有电脑人数的比例较之西方发达国家要高出很多。为什么如此多的爱好者汇入这个洪流当中？在大大小小的电脑公司和电子市场中游荡的DIY一族，他们的背后到底是怎样的结构在支撑着这种奇特的比例？DIY、硬件厂商、软件厂商、经销商、电子市场与电脑媒体之间到底形成着怎样的怪圈？

永不满足——DIY的特点

DIY最大的特点并不是自己动手捣鼓心爱的电脑，而是对自己电脑的装备永不满足的心态。

老牌DIY虽然看尽硬件技术的起起落落，深谙电脑改朝换代的世态炎凉，可是一但有新产品出现，那颗自认为修炼得已近麻木的心又会蠢蠢欲动。这种痴迷的心态，为DIY带来了多少悲喜交加的故事。究其原因，DIY一族都是完美主义者，对硬件性能的追求永无止境。只要是好的产品，必先拥有之而后快，甚至不顾及这款产品对自己的使用价值到底有多大。

DIY大约有以下三种类型：

追求速度型：此类DIY大侠，视速度如生命，CPU、图形加速卡和内存是他们的终极目标。CPU升起级来没命，不但每代必换，而且同代中每出现一款新主频的CPU都要在第一时刻爽到。图形加速卡也是如此。内存当然越大越好，恨不得插得比硬盘还大。至于超频跳线无需多问，能超必超，而且要超到最大极限。这类DIY迷喜欢比较各厂家的产品，如果有某种产品在当时的横向比较中有一点点的技术指标较其它产品突出，不问价格多少，不管是否划算，一定会毫不犹豫地冲上，攻其一点不计其余。

尽善尽美型：这类DIY追求电脑整体性能的提升，重视显示卡、硬盘、打印机等外部设备与CPU、内存、显示卡的协调搭配。如果是14寸的显示器，那么他们不会着急去配置RIVA TNT，而要先将显示器提升到至少17寸以上时才下手。硬盘如果没有8.4G，那么128M内存也不着急。注重整体搭配的提升是此类DIY迷的特点。

功能完备型：这类DIY迷对外部设备的追求很着迷，CPU和内存过得去就行了，但是光驱的读盘能力不能马虎，声卡的音质一定要上乘，彩打、CDR、扫描仪是必须拥有的，数字相机也在计划范围之中，发烧多媒体音响和外部摄像头、感觉很棒的手柄以及名牌的56K猫都是追求的对象。俨然要将家里的电脑装备成豪华的现代办公室。

为了实现DIY的梦想，经济条件比较宽裕的也会节衣缩食，以尽可能快的速度拥有心中的新产品。为此，他们永不满足，无论经过多少年，电脑换了多少代。DIY一族在中国是电脑业界中最活跃的用户群体，他们关注业界的新动向、

交流在DIY过程当中的感受和经验，以最快的速度接受厂家新产品的问世，并在用户群中起到宣传和普及的作用，许多DIY不仅为自己装备电脑还经常帮助亲朋好友，所以DIY一族也是电脑业界最受关注的群体，他们在硬件厂商、软件厂商、经销商、新闻媒体、电子市场以及普通用户的注目下不断发展壮大。但是，这一束追光的背后到底是什么样子呢？

一些新装电脑的用户，虽然没有老DIY们的这种收藏家心态，但却几乎人人都存在着一个很实际的疑问：我这台电脑能保持多久不被淘汰？以前我在经常被问及这个问题时，就连蒙带哄地预计：您这电脑现在是最好的，起码2、3年内可以应付自如。现在我连说这句话的勇气也没有了，因为自己都不相信，只好干笑两声解释道：电脑发展速度太快，哪能不被淘汰呢？考量一台电脑的重要标准，是看它够不够用。虽为敷衍之辞，不过确实也是我心中的想法。

电脑发展如此迅速，是人类自文明以来最不寻常的发明。不过这种势如破竹的飞速发展并非完全是自然规律的结果，其中也有许多急功近利的人为因素。

布勃卡的纪录——硬件厂商的法宝

前苏联著名的撑高跳运动员布勃卡，被称为“厘米先生”。他每一次参加运动会破自己保持的世界纪录，总是将成绩提高一厘米。就算是同年甚至是同月的运动会也不例外。如果说是因为他运动成绩提高神速，未免令人不能信服。我个人认为最关键的原因，是因为破纪录的奖金。无论你提高多少厘米，参加一次运动会，只能算破了一次纪录，所以就算一下子能提高十厘米也不要着急，慢慢来，一次一厘米，便会有十笔破纪录的奖金向你招手。

CPU是电脑硬件中发展换代最具代表性的重要部件。按国内当年的引进速度，从91年286一统天下的时代算起，到现在的奔腾Ⅲ代，粗算起来CPU已经换了七代，平均一年一代，而其中同代产品的主频提升更是不计其数。表面上看真是一派繁荣景象，科技发展日新月异，而其中冷暖唯有硬件厂家自知。

在硬件厂家的试验室里，前年就见到了新闻，微电脑CPU主频已突破700MHz。不过，大家不要着急，我们还是要慢慢来，从300提到333，再提到366，通过400，穿过450，慢慢接近500，想到700？等出到六代再说。什么？700已开始接近生产阶段了？告诉大家一个好消息，本公司4G主频的CPU已开始着手研制。这如同马季的相声《宇宙牌香烟》一样，为了多销出几盒香烟，要将香烟做成系列的，从《红楼十二钗》到《一百零八将》，要是还不过瘾，还有“百万雄狮下江南”呢。只是从大规模生产的研制上来为推迟发行找借口是难以自圆其说的。布勃卡的启示，才是硬件厂商的真正法宝。从386到奔腾三，根本上来说，仍未摆脱32位的桎梏。我就不明白，如果将推出周期延长，直接推出更高一代的产品有何不妥？用户可以在相对稳定的一段时间内充分利用本代硬件产品有何不妥？软件商也不断完善自己的软件为用户提供更好的服务有何不妥？当然不妥，对于硬件厂商来说大大地不妥。破一次纪录拿一次奖金，换一代产品挣一回利润，且不用管我纪录提升了一厘米还是十厘米，也不要问我换代以后性能提高了10%还是100%。频繁地升级换代，不但要动员尚未购买电脑的潜在市场加入到这个无底的利润旋涡当中，而且还要从已经拥有电脑的用户身上再狠狠地挖上一笔。

美国的电脑市场很成熟，电脑拥有量占世界第一位，所以美国硬件厂商从本国已有的用户身上再想方设法地获取更多的利润也是情理之中，何况电脑整机的商家有着完善的售后服务，以旧换新的折价与电脑价格和用户购买力之比也很合理。但是这个情况发生在中国就大大不同了。买电脑本就是普通家庭的奢侈品，而且中国的电脑拥有量与十三亿人口相比微不足道，硬件厂家追求的重复利润自然就加在了国人信息时代的先锋——DIY一族身上。且不说当年无论是我们引进不利还是人家故意拖延而使DIY一族总在奉淘汰的产品为珍宝，也不提DIY一族用以升级换代所投入的血汗钱之触目惊心，单就中国DIY竭力追赶的茫然与无奈的心情就已使人叹惜不已。

从各种新闻媒体和厂家宣传上，看到的绝不是这个样子，当然是科技的迅猛发展，为人类的智慧叫好。CPU是最典型的例子，其它硬件也大同小异。而中国的电脑厂家虽然也在水涨船高，但对于电脑的核心部件完全受制于人。拿尼葛洛庞帝的原子和比特的理论来解释，会发现现代爆炸式的信息产业与传统工业之间难以调和的矛盾，原子与比特将会成为发达国家与发展中国家科技的分水岭。电脑产业正是这种矛盾的综合体现。CPU是硬件

低廉，体积小而价值高，各种主要芯片如内存芯片和图形加速芯片也是如此。所以人说20世纪利润最大的3桩生意是：毒品、军火和电脑芯片。它们的发展考量标准是速度，越来越快的速度，但是产品体积和生产原料并没有太大的变化。而其它外设，如原子色彩很重的光驱、软驱、硬盘等，机械性能占了很大的比例。无论怎样的接口改变，怎样的带宽增加，也无法调和二者的矛盾。对于发达国家来说，我掌握了芯片，你去做板卡，我掌握了CPU，你去做整机，粗笨的产品可以让给发展中国家去加工，这些原子产品对于自然资源的消耗远远大于那些比特产品，而既有庞大的利润又可以打一打“绿色环保”旗号的核心产品仍由发达国家垄断。最终，发达国家有可能只留下原子产品中最为核心的部件，而将其它部件都移到或者发放到如亚洲、非洲等发展中国家去生产。

其实不用等到将来，现在就已经可以算得清、看得到，一台电脑整机的利润已经很薄了，其中真正的利润大部分是被核心部件的生产厂家赚走的。国内电脑厂商也有一肚子苦水，要搞新产品的开发需要大量的资金，要资金就必须重视贸易。确实，国内厂商在不断地进步，从几年前作代理卖外国名牌到现在打出自己品牌的电脑。可是，千万不要停步以此为满足。君不见有多少电脑厂家因为与INTEL等大厂同步推出了基于奔腾Ⅲ新产品的整机而自喜，并以此为新的卖点来作广告；有多少厂家因为获得了与IBM合作销售的机会而引为骄傲；比尔盖茨微笑着带来了维纳斯女神，又有多少厂家趋之若鹜。还是那句话，能跟上已经不容易，但愿将来赶超世界水平在电脑业不是句空话。不然，DIY一族情何以堪？谁当年没有从486升级到586的速度而得到快感？可是现在这种快感只剩下了“心跳回忆”。处心积虑、梦寐以求不过是将自己的血汗钱不断地送入别人的口袋中，再由别人以聚来的成倍资本占领自己的市场，为的是一求短暂的快感。而这种循环还会无止境地存在下去。何时能见到国产的CPU？何时能见到国产的图形加速芯片？DIY一族是永不会满足的，钱也总是要花的，这已经提供了一个强有力的市场基础，除了呼唤自己的国货精品外，我们还能做些什么？

唇齿相依——软件厂商的配合

我差点用“狼狈为奸”这个词了。一个应用软件需要这么高的系统配置吗？正如我不相信486已走到了尽头。看看我们每天用奔腾Ⅱ做的事情，文字处理、数据库管理、游戏娱乐、网络通信等，其实在486上也完全可以实现。

在以前，软件的升级版本号都是数字，1.0、2.0、3.3，而现在以年份为版本号的软件大兴其道。这无疑是个预告：本软件至少每年会更新一次版本。这是与硬件同步的速度。看见现在一些电脑杂志，软件爱好者们还在不停地反复讨论某软件的早期版本，对其中的细节究得既深入又仔细，就有欣慰的感觉。这些人是真正的软件爱好者，他们仿佛生活在世外桃源中。其实，并不是他们“不知有汉，无论魏晋”，实在是有太多的无奈。而与此同时，软件厂商却在大张旗鼓地推出了重孙子辈儿的新版本。遇到认真负责的厂商还算幸运，不然的话，版本的增强意味着BUG的增加而不是减少。因为新版本的软件为了强调自己如何如何贴近最近的硬件，经常以非连续的手法推出，即新版本与老版本之间有着质的差别，无论是软件运行上还是硬件配置上。普通的应用软件有必要对硬件如此强调吗？如果旧版本有BUG，有用起来不尽人意的地方，在新版本中改好不就行了吗？没有理由新版比旧版要吃掉两倍的内存，要提高三倍的主频。一些朋友看到当年APPLEⅡ上64K的内存也能完成那样有趣的游戏时无不称奇。其实只要算法得当，系统配合合理，完全可以在现在的主流电脑上完成现在以及未来的许多事情。但软件商与硬件商可谓血脉相连，水乳交融。软件需要以现有的硬件为运行基础，在现有条件下不断地完善。可是现在的许多软件居然领导硬件潮流而反客为主。许多DIY是因为想更好地运行某种软件而被迫升级自己电脑的，如果达不到新的硬件要求，那么不但最新的功能用不了，就连对以前功能的改进也是“水中花”，因为整个新版本的软件在旧硬件上根本无法运行。真希望软件厂商在配合新硬件而增加功能时，也多少考虑一下老用户，哪怕来个旧配置的完善和新配置的增强两个版本呢？速度的提高，使得软件在制作时，在空间与时间发生矛盾时，完全可以大胆放手地选择，制作起来也轻松顺手得多，代码无须优化，靠硬件来弥补，算法无须求精，靠硬件来生挺。看到一些软件上仍然写着系统配置：486/33，内存8M就觉得很温馨，这是顾及客户利益的做法。IBM VIAVOICE98标明了基本配置586/166、32M内存，但是用这个最低标准根本无法正常运行该软件，识别率不堪忍受，至少需要586/200、

精，靠硬件来生挺。看到一些软件上仍然写着系统配置：486/33，内存8M就觉得很温馨，这是顾及客户利益的做法。IBM VIAVOICE98标明了基本配置586/166、32M内存，但是用这个最低标准根本无法正常运行该软件，识别率不堪忍受，至少需要586/200、64M内存，与4.0的老版本比起来简直就是"周扒皮"。

如果某软件的7.0出现，那么3.0的用户怎么办？其实软件厂家也头疼硬件厂家的升级速度，毕竟硬件厂家握有主动权。大型的软件公司不会为一家硬件厂商做软件的，现在时不常地就冒出一些很优秀的硬件芯片来，软件商们为了在第一时间抢占市场，马上做一个新版本的软件来适应它。这也是现在软件生产BUG连篇的原因之一。而一味追求视觉和听觉效果的娱乐软件，很容易就忽略掉软件本身的内涵性。因为内涵是需要时间来修炼的，而感官刺激则是"所见即所得"的现实利益。所以一个朋友感叹说，现在的软件为了挣钱，不是不断完善软件消除BUG，而是不断将软件改得面目全非以吃掉更多的硬件再产生更多的新BUG。由此看来，大软件商的制作态度还不如一些个人软件的制作者严谨，最起码他们在升级时还没有要求我们的硬件也随之升迁。

操作系统平台首先就对硬件的要求越来越苛刻，而这种苛刻也在逐年升级。其它的软件厂商自不甘落后，纷纷提高"档次"。现在的软件厂家如果能稍微停下脚步来，将已发行的产品功能全面化、细致化，使电脑能充分表现自我的价值才是受用户欢迎的举措。不是版本越新支持硬件越苛刻越能得到用户的认可，相反，用户对这种现象早已厌倦了。

娱乐软件虽有其特殊性，但近年来随着图形处理技术的发展、图形芯片的更迭，越来越让人觉得高不可攀了。一些声称声光效果一流的游戏，使得DIY一族要么掏大把的银子在硬件上适应它，要么只能望盘兴叹。这种以前很少见的因为硬件原因而用不起软件的叹息在你我身边已习以为常。更何况现在的软件不但对速度有要求，空间上也越来越肆无忌惮。以前的软件几兆、十几兆就做得十分精美了，几十兆的软件已是包罗万象。现在的软件动辄就是数张光盘，一装就要占上1、2G的硬盘空间。4.3G的硬盘在以前是个天文数字，觉得这辈子都够用了，可是现在连几款游戏都装不下。应用软件也有这种趋势。而实际上其中的水分非常大，真正的利用价值很低。充数现象屡见不鲜，硬盘当中最值得保留的我们自己辛苦收集制作的文字、图片或者数据文件能占多少比例？这种趋势有增无减，仿佛软件如果不这样做就不会得到认可一样。真希望软件厂商好好就软件的运行速度和容量做一次认真调查，看看到底会得到用户怎样的回答，跟着潮流走何如另辟蹊径？

软件厂商无论从速度上还是空间上，都不断地在加大硬件的胃口以配合硬件厂商的花样翻新，而软件的内涵却越来越远离我们。可是如果不这样做，大容量的硬盘卖给谁？

不正当竞争——经销商

硬件厂商、软件厂商配合得恰到好处，这可乐坏了经销商们。中国最大的电脑零件商品集散地——中关村，更是上演了一幕又一幕极具"特色"的好戏。无论是经营多年的专业公司，还是电子市场中的小摊贩，为了从已经少得可怜的利润中再多扣出一点而各显神通，除了更换商品比较容易以外，代客装机等服务也受到用户的欢迎。可是，一些不光彩的不正当竞争手段也同时出现在这个大舞台上：逃税，走私，假冒伪劣。

逃税

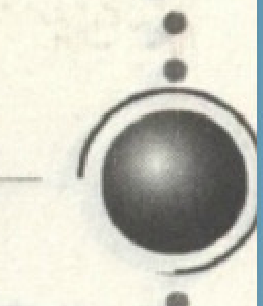
在中关村买东西总会被问到这样的问题：要票不要票？电脑零件价值不菲，购买的用户焉有不要发票之理？可如果你要发票，会多掏6%的税钱，俗称"五个点"。在增值税制还没有实行以前，这个现象还不普遍，因为通过"跳票"就可以解决问题。所谓"跳票"，便是只填写发票的"报销联"，不填写"存根联"。按理说发票复写纸的作用是要求两联一字不差，可是许多合理合法的事总会由于"国情"而变得走样。简单地说，我卖了一台九千元的电脑给你，如果要回扣的话，开出的发票还可以写成一万元，反正无所谓的事，但是存根联却填上20元钱的打印机电缆一根，那么其中国家要收取的五百元零售税摇身一变成了1块钱。除非查帐人员每查一张发票，都要到买主那里核实发票联，不然永远不可能穿帮。增值税实行"双票制"，发票一开就是两张，一张给买主一张要交税务部门留底，这下子跳票可行不通了。

卖了但是帐上并没有显示，还可以拿这笔货再卖一次甚至多次，直至遇到要发票的用户为止，其中的税款自然就流失了。用户不要发票可以得到便宜的价格，同样经销商之间不要发票也可以降低进货成本。但是，如果经销商进货没有发票而出货却被用户索要了发票怎么办？为了弥补这个漏洞而逃税，卖“抵扣”也曾经生意兴隆了一阵。将增值税发票按照比国家税额低的百分点买进来，帐上的货物却没有真正入库，这部分多出的抵扣就可以弥补上述的漏洞。

增值税制非常严格，而且惩罚手段也相当严厉。因倒卖增值税发票抵扣而被判死刑的案例在前几年也有发生。但是经销商依然挺而走险，“要不要发票”的疑问在中关村满街都是。DIY买电脑大多是自己使用的，所以要不要发票无所谓，于是收据很自然地代替了发票。由此也经常导致购买货物以后出现问题对方却翻脸不认帐了，吵嘴打架的事也时有发生。有的小公司或者小摊位甚至一夜之间换了主人，摊主不知去向，连投诉都无处可去，因为收据不能从法律的角度保护消费者的利益。经销商何以上欺国家下蒙用户呢？一位做电脑生意的朋友叹道：现在的利太薄了。看来高额的利润和微薄的利润一样，都会使人挺而走险。经销商选择了做电脑生意这条路，他们也需要生存。人人都知道电脑生意难做，尤其是在中国，投入与产出极不成比例。电脑的利润完全不用商品的成本作为比例的基石，而是由“绝对利润”来计算。一台数千元的显示器与一块几百元的主机板同样都是30、50块的利润。连一些原产厂家都哭笑不得，包括国内的软硬件厂家。比如A公司生产的某卡，批发给经销商的价格为500元，由于各种开销很大，所以A公司的零售价为550元，而许多电子市场中的经销商因为无需开发票只需要510元甚至505元就敢卖出，他们只求挣一点是一点，而A公司是绝对不可能以这样的价格零售的，最终使得A公司自己的门市形同虚设，没有人从他们那里直接买货，用户纷纷涌到电脑市场的柜台去购买，而经销商向A公司订货的数量也就越来越大，价格也就越来越便宜，如此反复，经销商最终还是没有吃亏，使得中关村的商品零售价格和利润比出奇的低。当然，如果商品有问题找到经销商解决，其脸色必然不太好看，因为当时挣的利润太少，不看僧面还得看钱面，不过这都是小问题。表面看来，是市场竞争、薄利多销、大家受益，但是这种不同寻常的销售结构中，如此低的利润比为什么还可以支撑经销商的生意呢？为什么电脑生意人人喊难做却许多人顽强地“坚守岗位”呢？光靠销售数量是说不通的。仔细想来，吃亏的原来是国家。如果经销商依法纳税，那么商品零售价格5%的零售税就已使得他们无法在价格上投机。说穿了，A公司是生产产品的厂家，但是A公司自己的销售能力有限，于是经销商以其逃税等各种手段形成的销售优势可以帮助A公司分销产品，但是其销售优势很不正当，甚至对于一些大厂商为了保持市场秩序而制定的价格保护也可以不予理睬，很象过去地方上的某帮某派。他们利用不正当的手段而形成销售优势，生产厂商为了销出产品只得与他们进行合作，加上用户不要发票也无所谓的心理，以经销商为主谋，生产厂家和用户半被迫式地与其共同谋骗了国家的税款。所以大家受益的背后，是国家的税收填补了这个畸形的利润漏洞。

走私

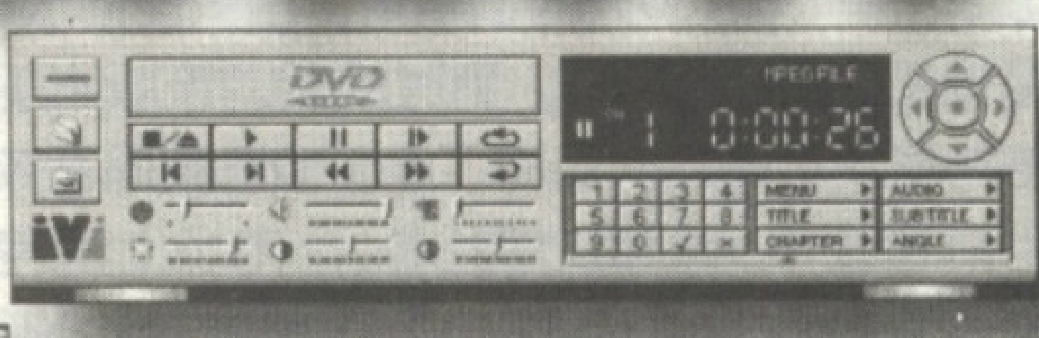
逃正常税收逃惯了，自然就想到了逃关税。电脑零件还不是什么国家违禁入关物品，还犯不上划着小渔船天黑入境被缉私队抓个正着，干脆来个“正大光明”。对于体积非常小但价值却很高的电脑芯片通过携带的方式就可以免税入关，这大概只能在电影里的毒品交易中才能看见。不过在中国电脑界却正常得很。基于上述条件，经销商的首选目标就是内存条。一条内存数百元甚至上千元，两皮箱能放多少条？恐怕其价值不比毒品低。一些内存经销商打通各个关口，可以让免检的空姐直接将内存从香港带回内地，一人两箱，一次数人，报酬自然也很优厚。这种携带入关的手段是最直接最赚钱也是最冒风险的。虽然电脑零件体积都不是很大，但是对于体积大到携带入关的数量与风险之比不划算的时候，只好硬着头皮走正常的入关渠道，而在货物装载和报关手续中做手脚。最简单的方法就是去掉包装。一片CPU虽然不大，但是对于容量有限制的“吊柜”(集装箱)来说还是不能“物尽其用”。去掉外包装其容量会增加数倍，甚至对于slot 1的CPU干脆去掉散热壳，其容量会猛增十几倍。报关的时候当然要按照有包装的数量报，货物有标准的长宽高，这种默认的常识使得瞒天过海成为可能。于是交1000片的关税却进来10000片的货物。进到内地以后，再进行二次包装，配上风扇等，这个成本比起关税就是九牛一毛了。







DVD 播放软件

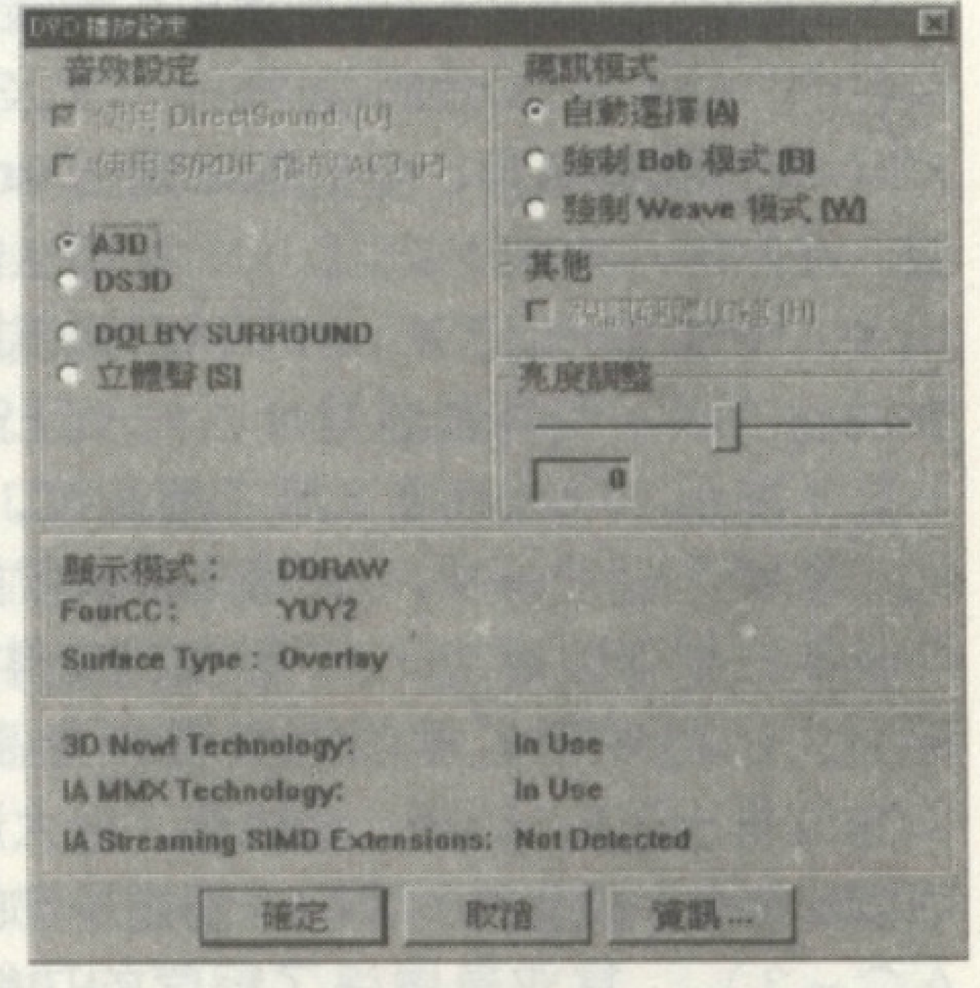


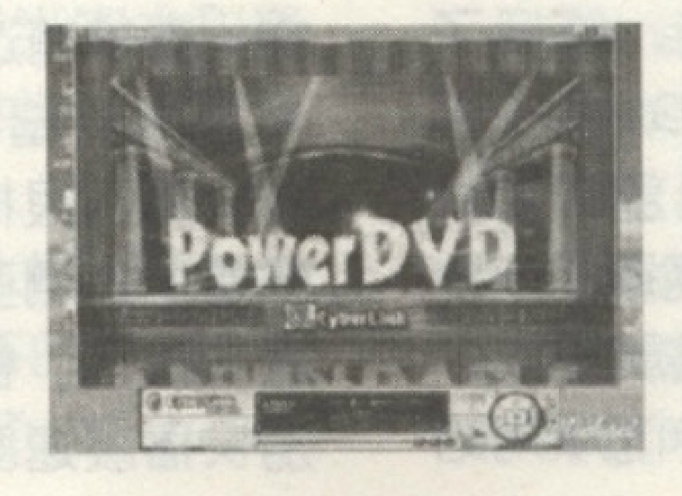
● 江苏 WAWA

1999年，将是DVD高速发展的一年，首先是DVD硬件的价格大幅下降，4速的DVD光驱最低降到了1000元左右，家用的DVD也降到最低1998元(国产)，其次是DVD软件的大大丰富，主要是DVD影片的片源，现在在中等城市都有DVD影片卖。这不，我的一个朋友在元旦后就买了个日立的DVD，但他用随显卡(6326)送的DVD软件看DVD的效果并不好。在他的要求下我就在网上四处寻找DVD的播放软件。功夫不负有心人，终于找到了一批据说是优秀的DVD播放软件。

一、最普及的POWER DVD

联讯的播放软件系列非常多，最出名的就是POWER系列，从POWER VCD到POWER DVD，可以说家喻户晓。而它出品的POWER DVD可算是第一个DVD软解压播放器。其第一个版本就是随着SIS6202芯片的显卡附送的，在它的说明中提到软解压的系统要求并不高，只需要P166和32M即可，在当时可是非常轰动的(记得当初在一本广州出的杂志上采访一位软解压的制作者时提到：DVD的软解压至少需要PII 300)。经过测试，虽然P166还达不到满意的效果，但PII233+32M再加一块好一点的AGP卡，就可以尽情享受DVD了。其实，你要是用在网上找的POWER DVD来放DVD，就要再高一点配置了，因为POWER DVD有两个版本：一个是专为SIS6202量身定做的，它为SIS6202专门作了优化处理，就像支持VOODOO的游戏一样(注意现在市场上的SIS6202的显卡有两种版本，一种是带DVD动态补偿的，一种不带，我指的是第一种)；第二个版本是普及版，它对于显卡不是很挑剔，只要能用就可以，我曾看到一位台湾用户用C400+ET6000来试验POWER DVD的播放效果，居然能够接受。但由于该程序为了使普通的显卡都能播放DVD，因



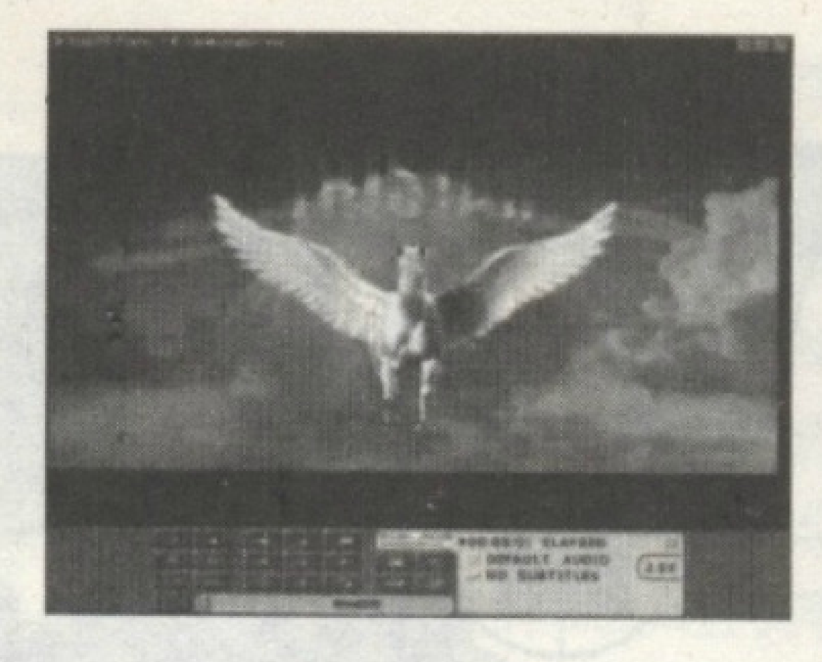


此在PII233+32M以下档次的电脑上都得不到满意的效果。

POWER DVD的功能还算强大，它在提供DVD播放的同时还提供了5.1声道的AC-3环绕音效(可惜我的声卡太次，享受不到这种效果了)。除此之外，POWER DVD对于DVD Navigation 完全支持，也就是不仅支持基本的播放、快进、快倒、暂停、抓图（我找了好多自称能抓DVD图的软件，都不太理想）等基本功能，还支持完整的进阶功能，如即时视角切换、多国语言支持、多国字幕等等（现在的DVD影片除了有的支持多国字幕以外，其它功能还都没有提供）。现在最新的版本号是1.5，30天的试用期，且只能播放6分钟的图像和3分钟的声音，到时就断。该版本加了许多的功能，它第一次支持了S/PDIF数码音效输出（当然也要声卡提供才可以），市场上这种高档的卡还没多少，但SB的LIVE和帝盟的MX300(要加子卡)都是首选。其次是提供了图像与速度之间的选择：如果选择Bob方式的话，画面会出现小马赛克(小小的)，但是横线就较少；如选Weave方式，就是一般的默认方式，横线比较多，但画面清晰。最后就是提供了3D Now!的支持。总的来说，该软件是值得一试的。

二、老字号的Xing DVD

Xing公司的Mpeg系列播放和编辑软件是赫赫有名的。从Xing vcd2.0到Xing vcd 3.2，再加上Xing vcd编辑软件，处处都体现出Xing公司的严谨。在此DVD的新兴年代，Xing怎么能放过这个机会，于是就出现了Xing的DVD测试版，但不知我找到的版本有问题还是什么，反正安装好了后一直不能用，所以该测试版不能测试。好在Xing DVD的更新速度够快，2.0版本很快就推出了。这个版本已经可以播放DVD影片的文件（VOB文件）。不过对于机器的档次要求太高。随之，Xing又推出了2．03版，该版有了很大进步，首先可以支持AC-3音效的输出（前提是你的声卡提供AC-3），其次是增强了程序的功能，降低了CPU占用率，另外开始利用新一代的AGP显卡提供的DVD优化功能来达到满意的画面。我的电脑用PII300（266跳）+i740已经可以达到满意的效果了，不管是原始大小的画面，还是用满屏播放，都可以平滑、连贯地播放。为此，我专门从网站

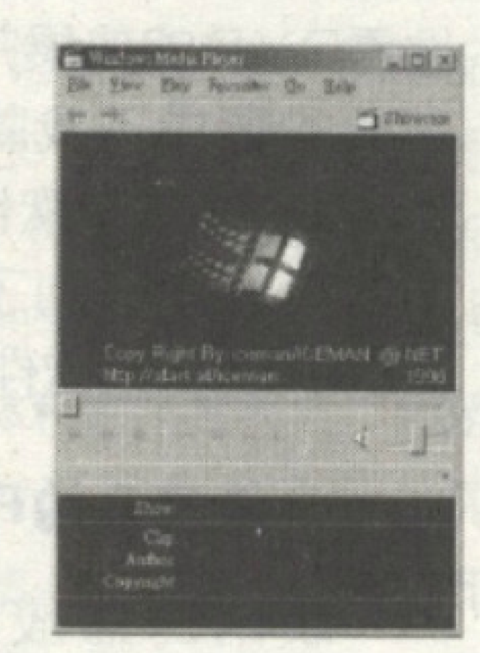


下了个120M的VOB文件来测试，结果很满意。由于Xing是由公司开发的软件，因此对于地区码的问题有了限制，2．03的版本不能提供地区码的选择，而网上提供的版本都是第3区的，那么除了3区以外的DVD都不能看了。不用急，没过多久网上就有了破解补丁，安装补丁后，就能随意更改地区码，于是就可以看到不同地区的精彩影片了。

三、Mediamatics DVDExpress

这是IBM为其AMD芯片的品牌机定制的第一个支持3D NOW的DVD播放软件，效果还算过得去，在AMD的K6上表现良好，充分发挥了3D Now!的作用，同时在INTEL的PII上也不错，它的使用非常简单，装好后立即可以出声出画面，不像POWER DVD和Xing DVD要么有画面没声音要么都没有，不重装2到3遍不会正常。缺点就是功能太少太少，只有播放、停止等几种。

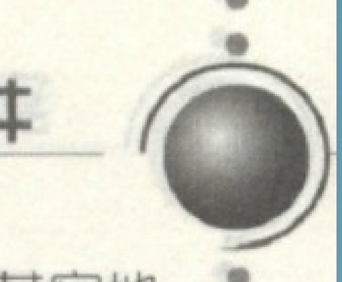
四、微软的MEDIA PLAY



怎么评论微软的软件呢？一句话，纯粹是为了赶潮流，因为这个版本对DVD的播放支持得不好。首先是CPU占用太高，其次是影片的播放效果奇差，会出现偶尔不识别的情况。在这只是顺便提一下罢了。

五、新杀出的一匹黑马WINDVD

正当本文结束之际，网上又传来新消息，又有一个DVD的播放软件出现了，它的效果可以与POWERDVD 1.5版媲美，甚至在某些方面超过它。真的有这么好么?带着疑问从网站上拉下了这个文件，迫不及待地将它安装好后测试一下。哇，真的很棒。首先，第一印象是界面不华丽，但看上去倒蛮实用。面板左方有播放、暂停、快进、快倒、快放（相当于录像机播放时的快进，加快播放速度，而且十分明显）、循环播放等。





在面板的上方有一滑板，平时是关的，用鼠标一点，板子向下滑去，显出来的是进阶功能，有DVD语言、主菜单、摄影机的方位等功能，这些都是DVD影片所能提供的功能，当然，现在的DVD影片大都没提供，相信未来会提供的。

由于WINDVD提供了比POWER DVD多得多的功能，所以可根据实际情况进行更细致的调节，例如声音的调节。WINDVD提供了MONO、立体声、杜比环绕3D音效、4音箱模式、6音箱模式（即5.1声道）和S/PDIF输出(前提是你的声卡要提供S/PDIF输出)。怎么样，够酷的吧。最明显的是相对于POWER DVD，画面的质量提高了，原先POWER DVD为提高画面的清晰度而始终消灭不掉的细横线(即画面切换稍微快一点就会出现类似抽行的效果)在WINDVD上不见了，这对于POWER DVD来说不能不说是个最大的挑战。

六、笔者的排名

经过我的测试，排名顺序如下：

WINDVD

Xing DVD 2.03

POWER DVD 1.5

Mediamatics DVDExpress

WINDOWS MEDIA PLAYER 6.X

WINDVD获得第一名，当然是因为出得晚，吸取了其它软件的优点。当然，也许当本文刊登后，又有更新、更好的DVD播放软件出现，谁让这个世界变化快呢。

最后我再说一下关于锁片问题，大概美国八大影业公司已知道很多DVD机（如松下的A450系列）的地区码都可被破解，于是就出了一招——锁片。使用此种技术的DVD-ROM，当放入其它地区码的片子后会没有反应甚至退片。据称已有第三代DVD光驱开始使用锁码系统了，该锁码系统有2种：Phase1，公元2000年以前的大多DVD光驱(第一代和第二代，即现在市面上大多的DVD)都是该种，此种光驱不提供地区码的锁码，而由播放系统来提供，因此只要找到有破解程序的播放器(如POWER DVD、Xing DVD等等)，就可以播放其它地区码的DVD影片；Phase2，此种光驱有个第一次的地区码，当你要看其它地区的DVD影片时，它提供给你改的机会。但是别高兴得太早，它只提供5次机会（连原先的一次），5次用完，就再也改不了了。据说2000年后的光驱都实行这种系统，所以当你要购买DVD驱动器的时候可要小心一些。以下是我找到的一些DVD驱动器的资料，供想要购买DVD驱动器的读者参考。

没有地区码锁的DVD驱动器（已停产的1、2倍速光驱皆没锁）：

Pioneer A01 1st 1x(cd 10x)

Creative Labs Encore 2nd 2x (cd 24x)（要求是松下OEM机芯）

Hitachi GD-2000 2nd 2x (cd 20x)

Pioneer AO2 IDE 2nd 2.6x (cd 20x)

Pioneer UO2 SCSI 2nd 2.6x (cd 20x)

Hitachi GD-2500 3rd 4x (cd 24x)

Toshiba SD-M1002 1st 1x

Toshiba SD-M1102 2nd 2x

Toshiba SD-M1202 3rd 4.8x (cd 32x)

DVS 2rd 2X (cd 20x)

DVS DSR-520H 3rd 5.2x (cd 32x)

Panasonic 2nd 2x (cd 24x)

Sony DDU220E 3rd 5x (cd 24x)

Hitachi 4X--GD2500

有地区码锁码的：

Creative Labs Encore 3rd 5x (cd 32x)(松下OEM)

Compaq *GD-2500 3rd 4x 24x (Hitachi OEM)

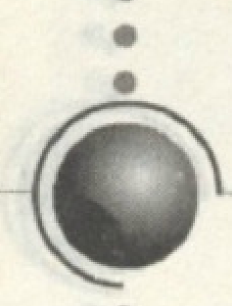
Pioneer 6X

AOpen 6x

长谷(台湾) 6x

大同(台湾) 6x

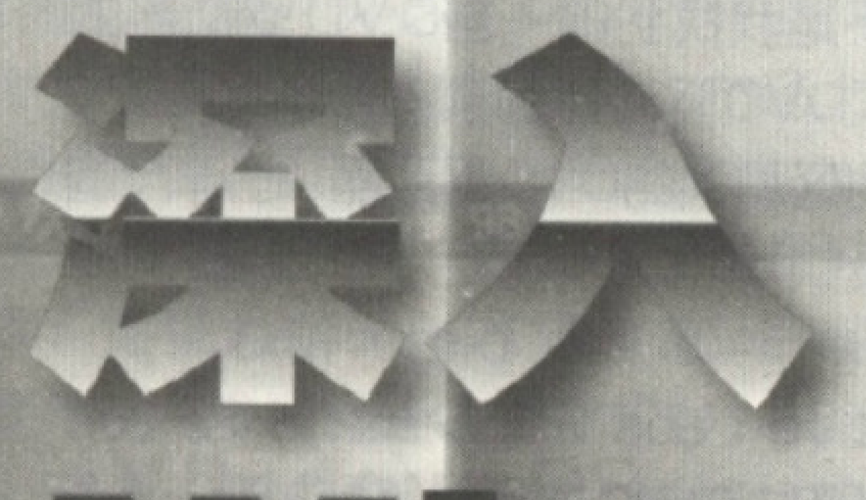
本文所介绍的软件收录在《大众软件CD》1999年第6期BBX\目录下。



不管微软还会不会出Windows 9x系列，Win98对于大多数人来说都是最佳的选择，而Windows 2000实在是太历害，历害得对机器的要求更高，要求你去找最新的硬件驱动程序，要求你去学习新的操作方法，现在，我们还是把Win98用得更好吧。

深入Windows98

●广东 蔡旋



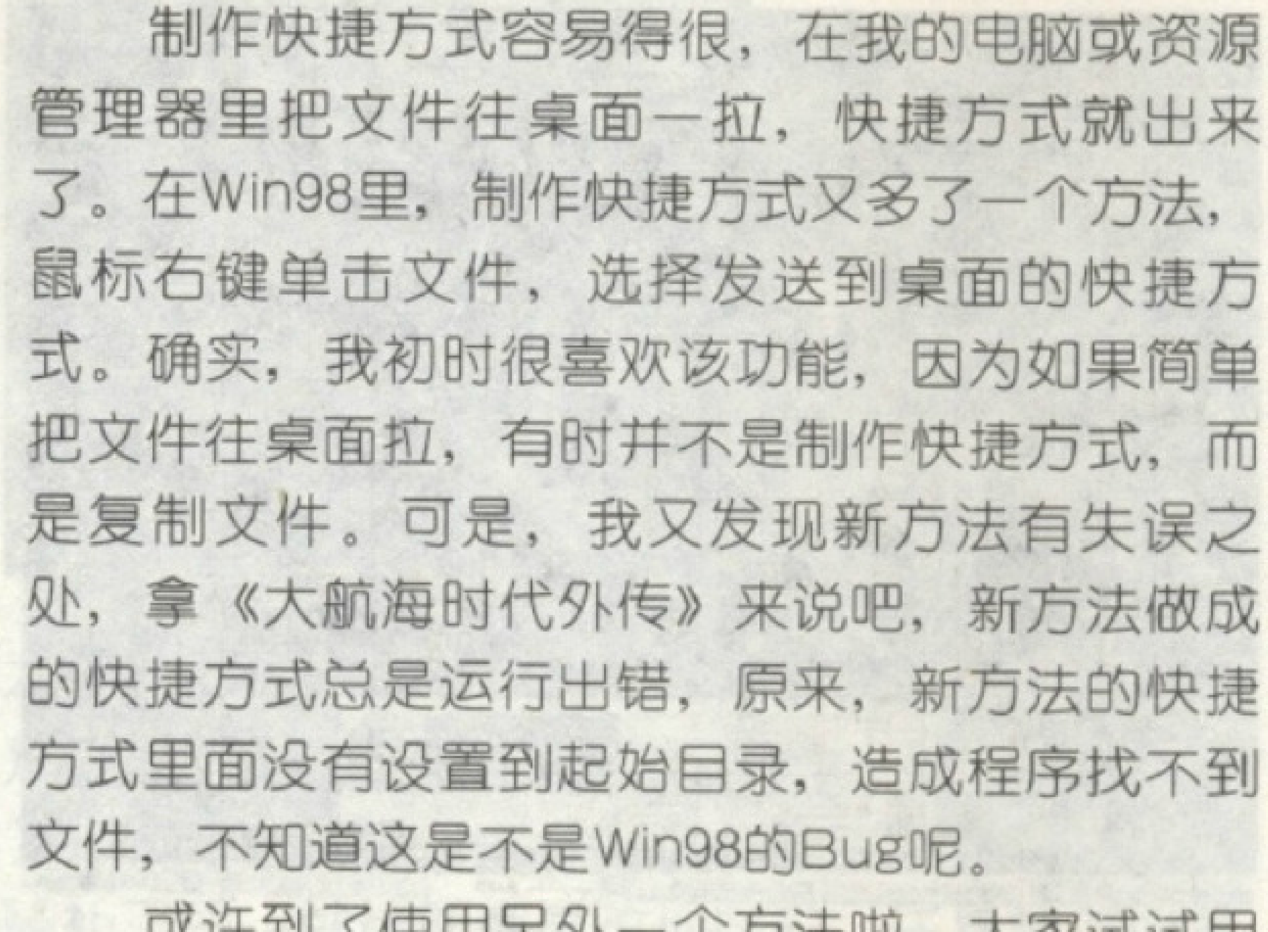
一、技巧篇

（一）快速打开一个目录

如果你有一个经常用到的目录，而且它又放在很深的地方，你得想个办法让它能快速打开，那么就请在桌面上制作它的快捷方式，方法是：在我的电脑或资源管理器中对着这个目录按下鼠标右键，选择发送到桌面快捷方式，以后只要在桌面双击它就可以了。可别以为好处仅有这么一点点，大多数软件打开一个文件都是使用Win98提供的标准文件夹，就拿WinZip来说吧，单击它的打开图标，你会看到选择文件的窗口，这就是标准的Win98打开文件窗口，请单击该窗口右上角的桌面图标（你不知哪一个是的话，只要把鼠标在图标上停留一会，看到显示“查看桌面”那个就是了），单击它，你会看到刚才制作的目录快捷方式也在那里，想打开你的目录是不是很简单？

还有一个方法，善于使用开始菜单的运行功能吧，只要在DOS下将PATH指向你的目录，就可以在运行窗口里直接输入目录的名字，而且直接输入该目录下的子目录也同样有效。注意，如果目录是长文件名，请用双引号括住它。

（二）怎样制作桌面的快捷方式



制作快捷方式容易得很，在我的电脑或资源管理器里把文件往桌面一拉，快捷方式就出来了。在Win98里，制作快捷方式又多了一个方法，鼠标右键单击文件，选择发送到桌面的快捷方式。确实，我初时很喜欢该功能，因为如果简单把文件往桌面拉，有时并不是制作快捷方式，而是复制文件。可是，我又发现新方法有失误之处，拿《大航海时代外传》来说吧，新方法做成的快捷方式总是运行出错，原来，新方法的快捷方式里面没有设置到起始目录，造成程序找不到文件，不知道这是不是Win98的Bug呢。

或许到了使用另外一个方法啦，大家试试用鼠标右键把文件往桌面拉，系统会问你是复制、移动还是快捷方式，这个方法虽然麻烦一些，但不会出错。

（三）会记录时间的记事本

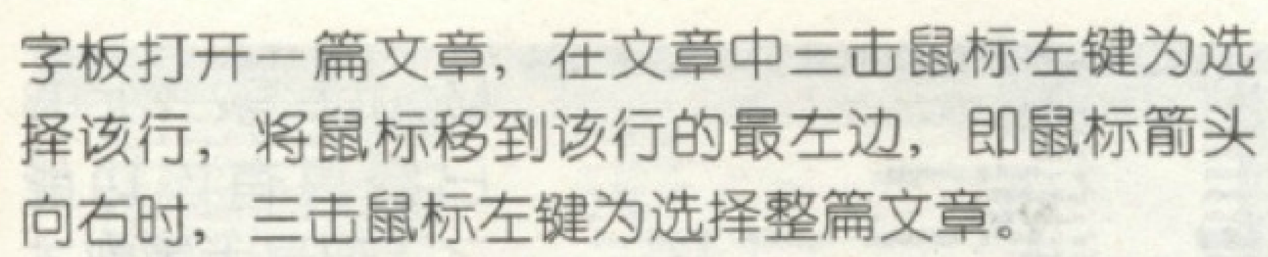
记事本实在太简单了，在写一些小东西时，它也是最方便的，别看它小，里面也隐藏着一些秘密。请在文章的第一行加上“.LOG”，注意，不要把前面的双引号也写进去，而且要用大写。这样，下次打开这个文件时，记事本会自动将光标停在文章最后面，并且加上当前的时间。

（四）开始菜单的隐藏项目

你现在看到的开始菜单还有一些东西是没有显示出来的，想看看吗？跟着做吧：到开始菜单的程序下面，随便找一个快捷方式，比如：资源管理器，对着它按下鼠标右键，选择属性，再按下更改图标，你不必真的更改图标，只要双击原来的图标即可，然后按下确定退出属性窗口，回到开始菜单，把鼠标移到关闭系统那儿动一动，新的菜单就会出来，好笑的是，那个弹出菜单到底能弹出什么呢。

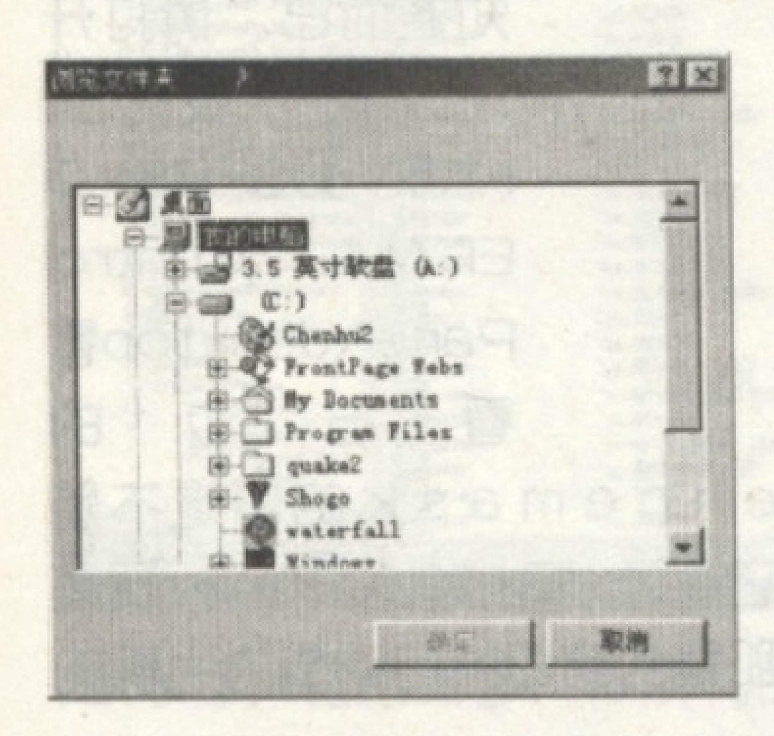
（五）三击鼠标

大家可能没有听过三击鼠标吧，但我相信你平时肯定在不知道的情况下三击过鼠标。请用写

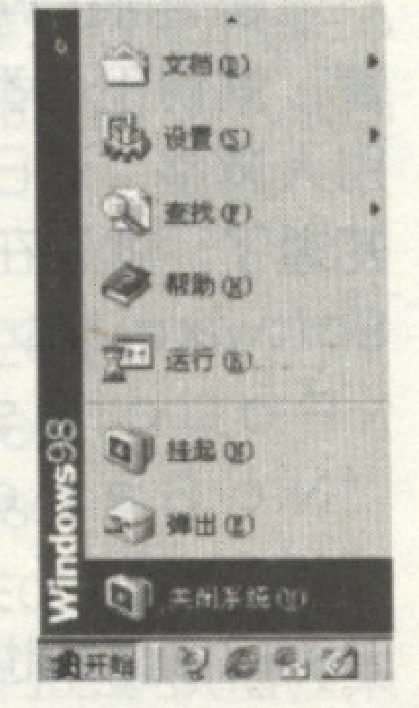


字板打开一篇文章，在文章中三击鼠标左键为选择该行，将鼠标移到该行的最左边，即鼠标箭头向右时，三击鼠标左键为选择整篇文章。

（六）虚拟内存



Win98默认是由自己来管理虚拟内存，但这样真的好吗？听起来真不错：自动处理，但它总会把虚拟内存的大小根据当前需要改来改去，内存需求虽然适合所有软件，但速度则慢下来了，我们应该自己定义虚拟内存的大小。



到控制面板的系统设置，选择性能的虚拟内存，选择用户自己指定虚拟内存，在最小与最大上填上内存的大小，只有32MB内存的朋友起码得96MB，可以的话最好设为128MB；64MB内存的朋友填入96MB就够了，最小与最大的数值都写相同。要注意的是，你得先把硬盘的碎片整理好，要不是没有效果的。完毕后，启动软件和关机时你能体会到速度明显快了。

（七）定制你文件夹的新图标

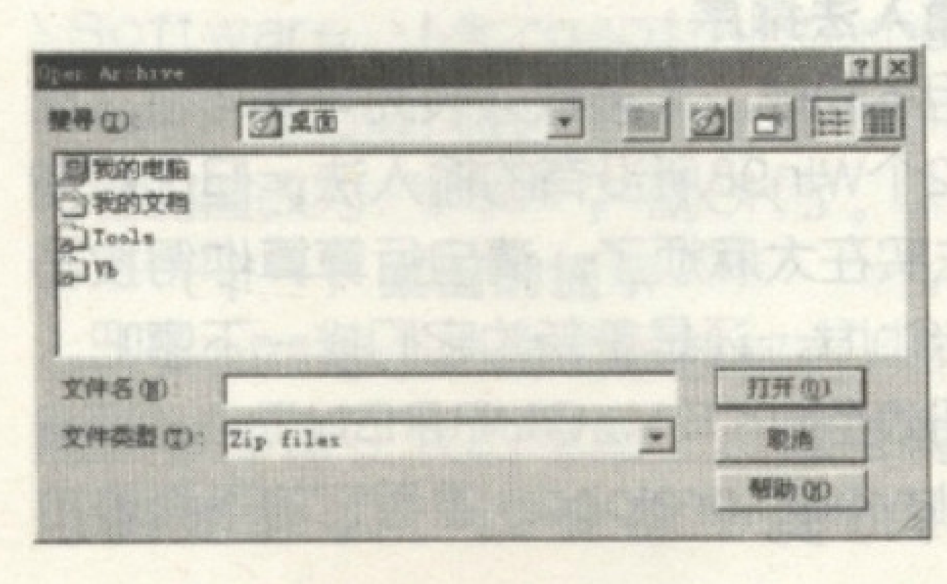
某个目录对你很重要吗，让它有个与众不同的图标吧，这样辨认起来也容易。用记事本在你的目录内新建一个文件，文件名叫作Desktop.ini，将下面这3行输进去：

[.ShellClassInfo]

InfoTip=我的文件夹

IconFile=图标文件

其中的InfoTip表示这个文件夹的提示信息，IconFile就是你的图标文件，可以采用.ico、.exe、.dll等这类有图标的文件充当。接着请到DOS下将这个目录设置为系统属性，方法是：ATTRIB+S文件夹，快按下F5刷新吧，一个全新的图标代表你的文件夹。



大家用我的电脑或资源管理器看过一些CD有自己的图标吧，其实你的硬盘也能有一个不同寻常的图标，和上面的方法差不多，在硬盘的根目录新建一个AutoRun.inf文件，输入下面两行字：

[AutoRun]

Icon=c:\windows\explorer.exe

这里的Icon当然就是你选择的图标文件，设置硬盘的图标不需要加系统属性（要加也不知往哪加）。

二、注册表篇

如果你是电脑初学者，对注册表进行操作时，得十分小心。请记住，当系统出问题后，在DOS下运行SCANREG /RESTORE，然后按照提示来恢复注册表。

（一）多用户的设置

尽管Win98不太适合多个用户使用，但比起Windows NT来操作要简单得多，而且Win98已经在多用户方面做得比Win95要好。

不让别人使用Win98。因为Win98实在太友好了，不管你是不是它的用户，在启动时都允许别人按下ESC键进入系统。对你来说，这可不好，禁止那些非法的用户吧：单击开始菜单的运行，输入REGEDIT，单击左边的加号，打开到：HKEY_LOCAL_MACHINE\Network\Logon，在右边空白处单击鼠标右键，选择新建的DWORD，输入名字为“Must BeValidted”，然后双击它，修改它的值为“1”。

（二）吓吓别人

Win98启动时你可以充分发挥你的想象力，吓吓那些胆子小的非法用户吧。打开注册表到HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Winlogon，同样用鼠标右键单击右边的空白处，选择新建字符串，输入名字为“LegalNoticeCaption”，双击它，修改成你想要显示的标题。注意，这里的内容是作为标题的，你可以输入“警告”等字，然后再新建一个字符串，名字为“Log On Message”，这才是你想显示的信息，快把它的内容改为警告性的语言。

（三）没有用户时启动还要选择用户

真的是这样，一旦你在控制面板里的用户设置中删除所有的用户后，Win98在启动时还会让你选择，已经没有用户了还要选择，真是个低能的系统，我们不能忍受每次启动的按键，恢复到原来的Win98吧。

打开注册表到HKEY_LOCAL_MACHINE\Network\Logon，用鼠标左键双击右边的UserProfiles，修改它的值为“0”，以后再启动时，Win98会问你要用户名及密码，如果你把密码这里留空的，你就能恢复到Win98的单用户状态。

（四）隐身上机

每次上机时，你都能看到上次用机的人，怎么样，不想自己用机也被人发现吗？打开注册表到HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Winlogon，新建字符串“DontDisplayLastUserName”，修改内容为“1”。下次上机时，用户名单中不会再选择最后上机的人了。

（五）不让别人看到我用过的东西

文档菜单会收集你常用的文件，能帮快速打开一个用过的文件。当你不让别人知道你使用过什么时，就得想法子将它关掉了。关掉的方法是：到HKEY_USERS\.DEFAULT\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\Explorer\那里新建二进制值，名字为“NoRecentDocsHistory”，更改值为“01,00,00,00”。

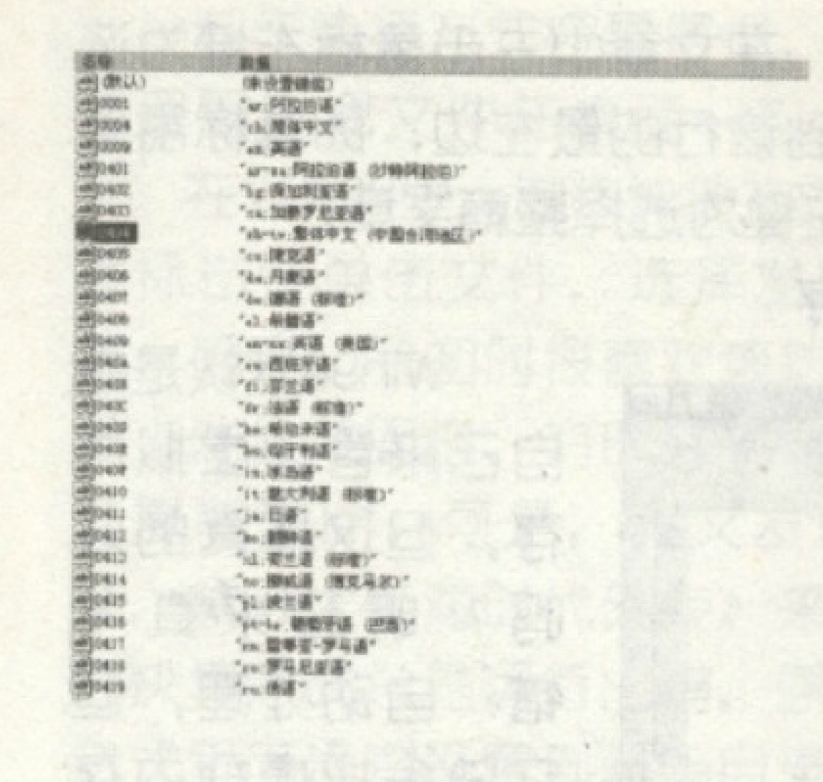
不过，你可能又想使用电脑中能有文档菜单，只是在关机后才删除它们，那么就得这样：还是原来的那里，新建一个名字叫“ClearRecentDocsOnExit”的二进制值，同样修改值为“01,00,00,00”。注意，01与00中间的逗号不是内容，这里只是用逗号作为分隔。

（六）忘掉了用户密码

现在的密码越用越多，难免会出现忘记的现象。可喜的是，Win98系统真是简单，你根本无须为忘了密码而担心，请到Windows目录下查找扩展名为PWL的文件，看到前面的名字与你的用户名相象的就是你的密码文件，将它删除，你的密码也就跟着不见了。

（七）鼠标自动激活当前窗口

你还在使用早期的Power Toy组件中的X-



Mouse吗？Win98已经具有该功能了，只是大家都不知道而已。请打开注册表到HKEY_USERS\.DEFAULT\Control Panel\desktop看看右边的UserPreferencemask的值是不是“B0,00,00,00”，把它改为“B1,00,00,00”，现在你的鼠标指向哪里，那里的窗口就自动成为当前的窗口。

（八）不变的98

要想你的Win98被别人使用时不能更改你的设置，就得下一番工夫。首先得要系统的桌面不让别人调整，这已经是个旧方法了，大家可能已经知道了，就是在HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\Explorer新建个二进制“NoSaveSettings”，值当然是“01,00,00,00”，现在你已经保住了桌面。设置菜单的控制面板也是个危险的地方，同样打开注册表到上面那里，新建一个二进制“NoSetFolders”，然后双击它，更改值为“01,00,00,00”。

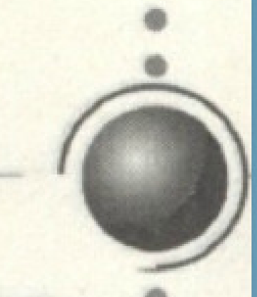
还有个法子保护你的开始菜单不被修改，这可是我独家找到的超级大秘技，同样打开注册表上面说的那里，这回新建一个DWORD，名字叫作“NoChangeStartMenu”，修改它的值为“1”，哈哈，任它天打雷劈，只要不用DOS，开始菜单还是原来的那个。

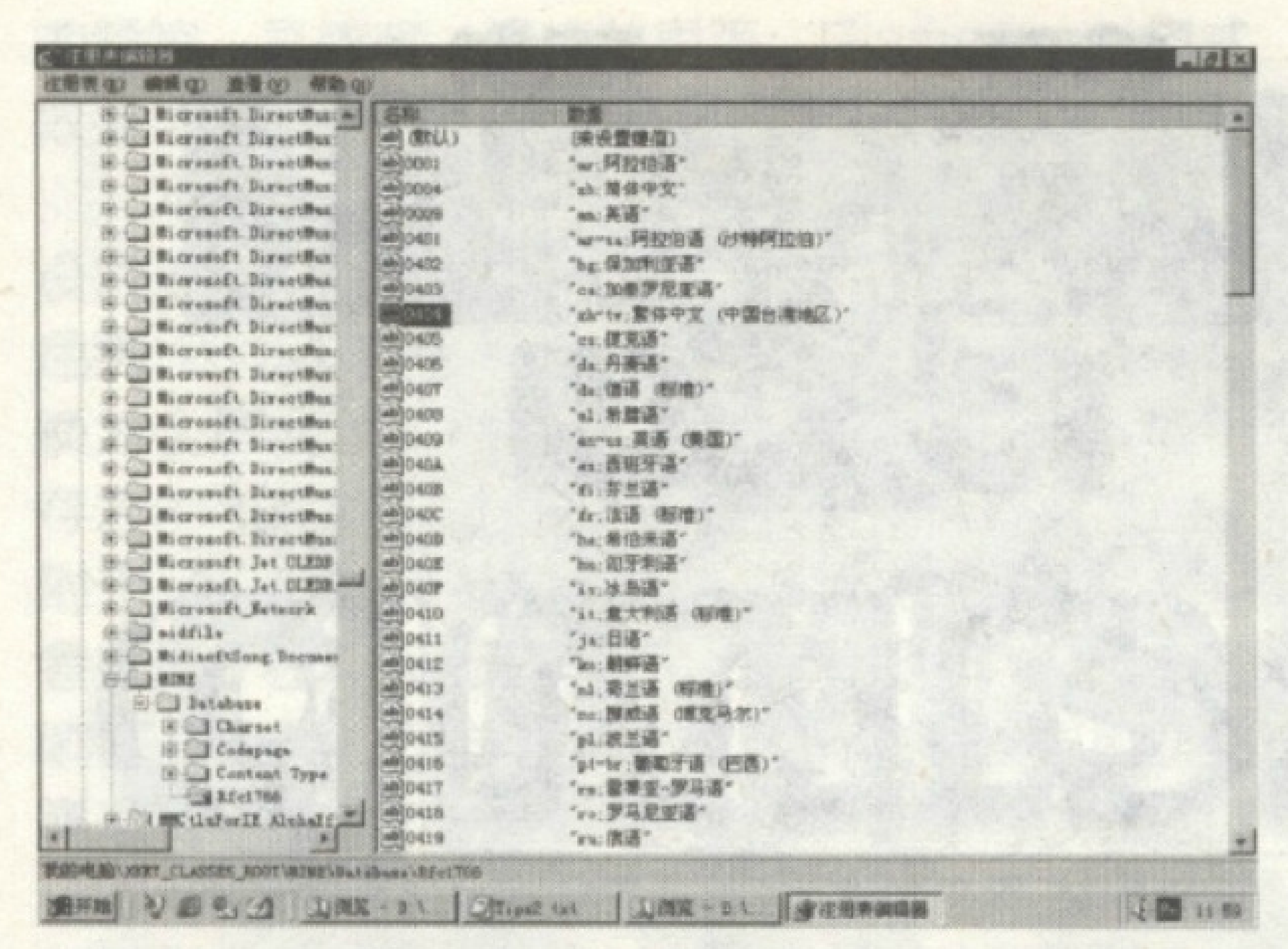
话还得说回来，即使你做了上面那些工作，但也是靠不住的，Win98实在太多BUG了，想安全的话只能用Windows 2000。

（九）输入法排序

不管你相不相信，大多数人装完Win98后，都会再加上1、2个Win98所没有的输入法。但选择你想要的输入法实在太麻烦了，请自行算算你得按多少次Ctrl+左Shift，还是重新为它们排一下序吧。

打开注册表到HKEY_CURRENT_USER\keyboard layout\preload，看看它的下面是不





是有1到5甚至更多，你所有的输入法顺序就是从1往下排的，但你能看到它们的默认值是些16进制的数字，并没有说明是什么输入法。要确定1到5是代表什么输入法，请单击任务栏的输入法指示器En图标，在此，我也给出Win98自带的各个输入法的值：

英语（美国）00000409
微软拼音输入法 1.5 版 E00E0804
全拼输入法 版本V4.0 E0010804
郑码输入法 版本V4.0 E0030804
智能ABC输入法 版本V4.0 E0040804

改变顺序时，并不需要将它们的默认值改来改去，你只要将它们的序号重新命名即可。重新命名时不能命名为已经存在的名字，为此，你得先把已经存在的名字改为一个临时的名字，然后你即可将其它的序号按你想要的名字重新编排。

（十）欢迎你来到Win98

记得初次安装Win98的欢迎屏幕吗？老的日积月累已经退休了，再按照老方法是无法让欢迎重见天日。在Win98中，这实在太容易了，请到开始菜单的程序的附件下面的系统工具下找"欢迎光临Windows"，当你再次运行后，它又回来了。

和欢迎屏幕相比，频道栏可不那么幸运，打开注册表到HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Internet Explorer\Main，在右边找到"Show_ChannelBand"，将它的值改为"yes"，就OK了。

（十一）桌面的提示

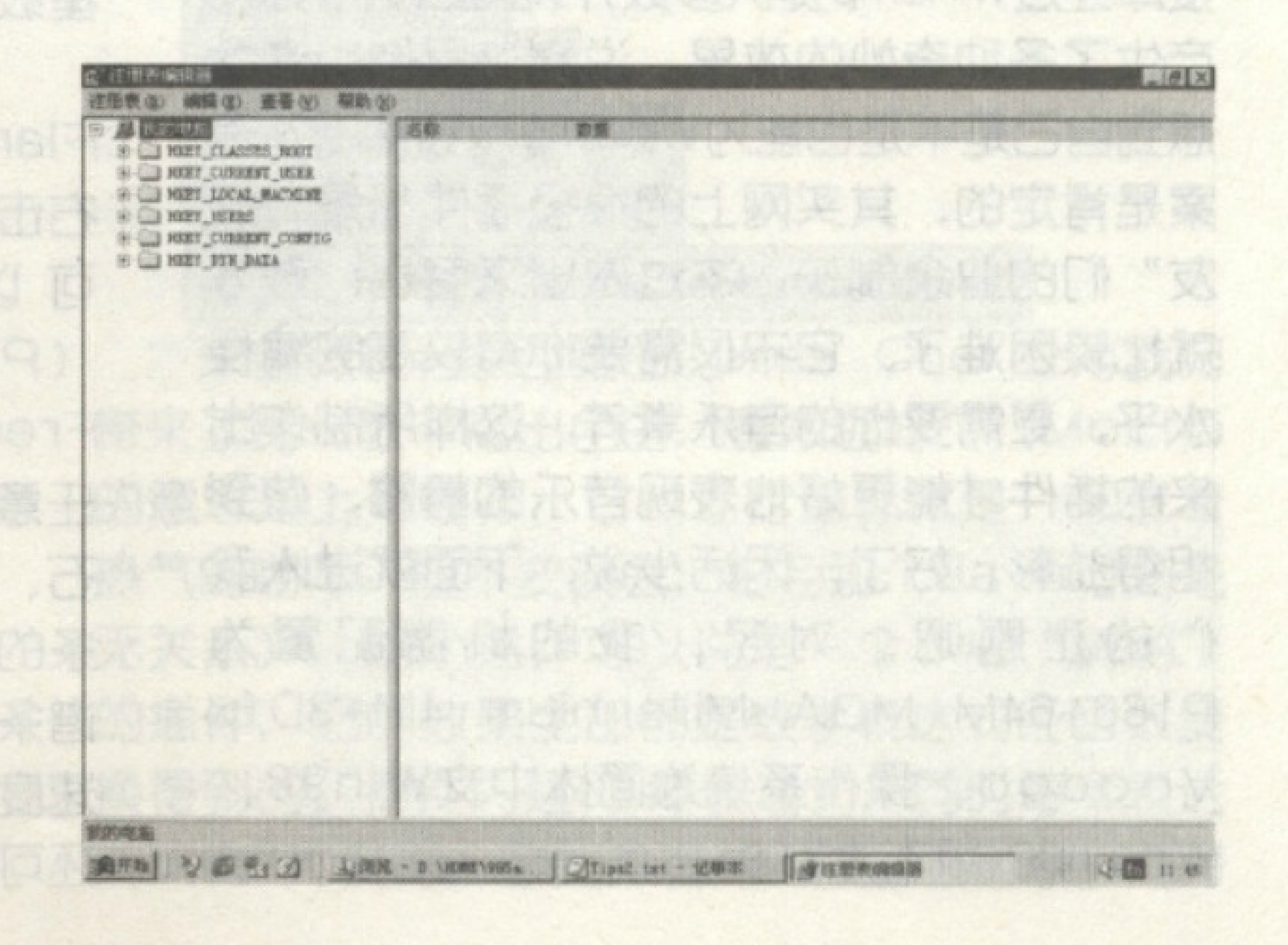
Win98每个特殊的东西都有一个提示，比如把鼠标停留在我的电脑上，就会有个提示我的电脑是什么。改变这个提示并不难，到HKEY_CLASSES_ROOT\CLSID\{20D04FE0-3AEA-1069-A2D8-08002B30309D}，修改右边的"InfoTip"的内容为你想要的，其它特殊的提示也是这么改。如果你不记得它们的ID（就是括号括住的那一串符号），请用REGEDIT的搜索功能，把你看到的提示输进去，找到后就是你要修改的那里了。

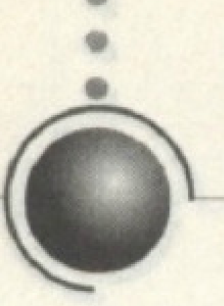
要禁止它们显示提示并不是将它们一一改为空的内容或删除InfoTip，打开注册表到HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer\Advanced，将右边"ShowInfoTip"的值由1改为0。

三、后记

文章到此已经结束，本来还打算告诉大家如何更改开始菜单的程序、文档、设置等菜单的名字，但更改方法过于复杂，而且用一般软件也不易实现，所以只好作罢。本篇文章也只是告诉大家更多关于Win98的"内幕"，供喜欢自己动手的读者操作。想用现成的请使用最新版本的魔法设置软件，这也是我极力推荐大家使用的一个注册表修改软件，不同其它的Set Me Up、TweakUI和WinBoost这类，它完全是中文版软件，用它来对注册表操作既安全又轻松，请到我的网页(http://superr.nethome.com.cn)下载。

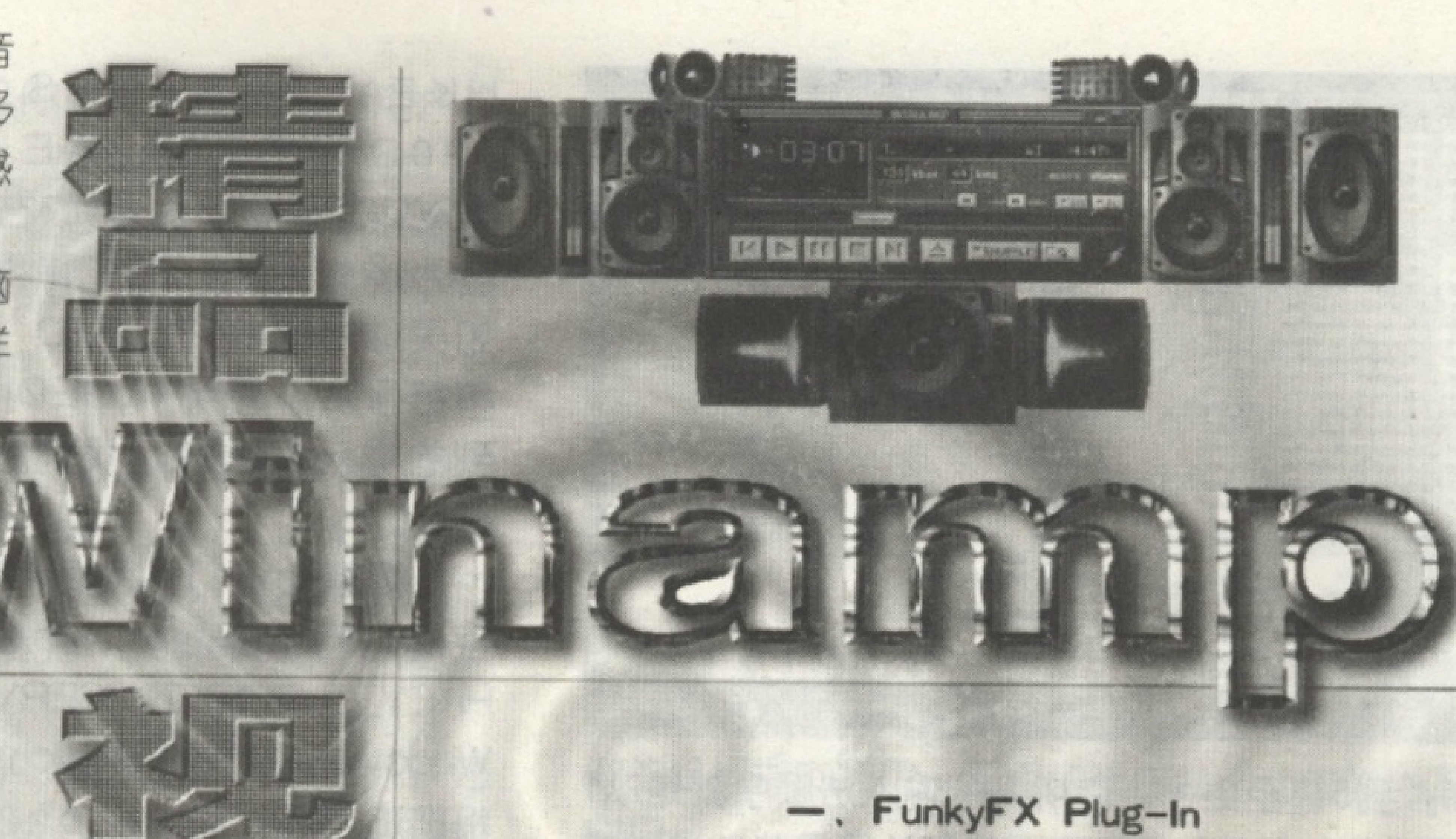
非常抱歉，在1999年1月下的杂志中"Win98修改秘诀"时写错了一个地方，要禁止文档菜单，正确的名字应是NoRecentDocsMenu，在此向大家说声Sorry。





精品Winamp视觉插件大观

北京 小旁头



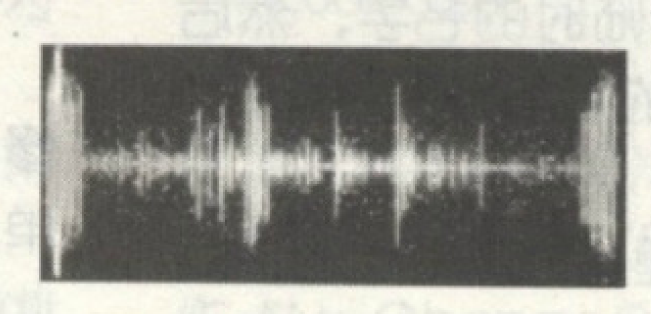
不知你是否喜欢音乐，也许这个问题是多余的，不过我还是要感谢那些勤奋的工程师，是他们为我心爱的电脑插上了音频与视频这样一对金色的翅膀。于是，那自远古以来就伴随着人类前行脚步的美妙音符，便悠悠然飘过了千年风烟，飘入了我的电脑，经由Winamp的演绎流入我的耳机，让我在无数个不眠之夜里痴狂。今天，请你跟随我进入Winamp的插件世界，在它们所营造出来的梦幻世界中流连忘返，再为我们的音乐插上一对想象的翅膀，于青山绿水之间“无限飞行”。

所谓插件，实际上就是一个一个的动态链接库（.dll）文件，而动态链接库说穿了是一段不能独立运行的可执行程序，这些动态链接库经过Winamp提供参数并调用后执行，便产生了各种奇妙的效果。说到这里你也许会想到自己是不是也能为Winamp做插件呢？答案是肯定的，其实网上的很多插件都是“烧友”们的业余制作。不过做出来容易，做好就比较困难了，它不仅需要你有较高的编程水平，更需要你的音乐素养，这样所制作出来的插件才能更好地表现音乐的精髓，做到相得益彰。好了，闲话少说，下面就进入我们的正题吧。对了，我的机器配置为P166+64M+MGA Millennium 4M+3Dfx Voodoo，操作系统为简体中文Win98，Winamp的版本为2.09。

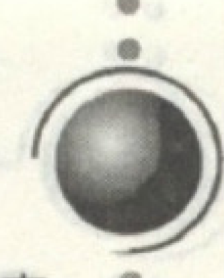
一、FunkyFX Plug-In

类型：窗口全屏可切换
作者：Paul Holden
版本号：2.00b
评价：☆☆☆☆☆
艺术表现力：☆☆☆☆
定制能力：☆☆☆☆☆
主页：http://www.javigate.com/FunkyFX

随着音乐的渐起，漆黑一片的天空中突然爆出两道耀眼的白光，转瞬之间就象闪电，又如彩虹，由高音部分的明黄至低音部分的粉紫色的电弧在音乐的节奏下跳动闪耀，闪烁的白星四溅喷出，渐渐消隐于天幕之中。一只小鼠（鼠标）滑过之后，漆黑的天幕上又变换出了无数姹紫嫣红的礼花处处绽放，鲜红如流星，嫩绿似春雨，蔚蓝之眼波流动，轻轻叩响多情少年那沉睡的心房。这便是Winamp主页评出的12个最佳插件之一——五星级的FunkyFX。



这个插件共有FrequencywurX、FyrewurX、FlamewurX三种模式，每种模式均可独立调整参数。右击程序界面，在弹出菜单中选择模式（Module），可以在三种模式中任意切换，选择属性（Properties）可调整各项参数。在FrequencywurX模式中，你可以在0至44kHz的范围内任意设定频率响应值，面板设定中提供了单声道、钻石、立体声三种不同的显示方式，同时你还可以对频谱条的宽度、间隔、高度、峰值显示方式以及是否采用频谱条显示等进行设定；FyrewurX模式可设定粒子消失速度、粒子动态效果、粒子类型和运动方式等参数，你还可以同时显示多种不同颜色的粒子，并分别设定粒子



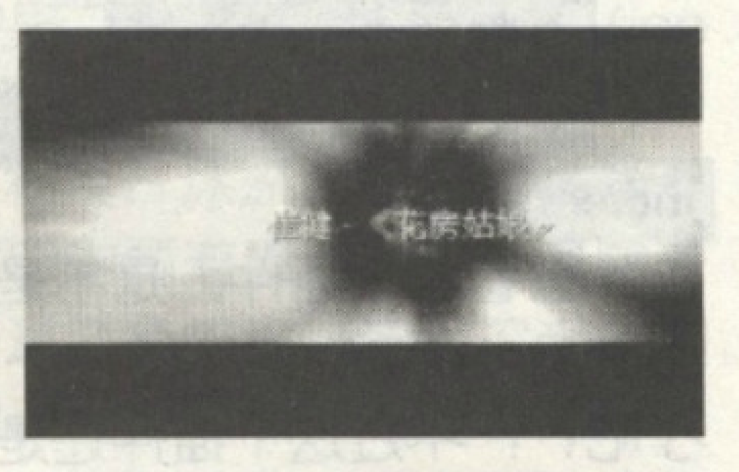
的频响、灵敏度、爆炸效果等；FlamewurX模式效果不是很好，这里就不再多说了。

本插件支持各种模式的淡人淡出效果，并可设定是否总在前端显示。它支持从320x200x16位色到1280x1024x24位色的各种显示方式，还可切换为全屏显示。你可以将你设置好的各项数值保存为.ffx的文件，以便下次直接调用。作者随插件附带了一些预设参数文件，你可以直接调用来看看效果。在Amp标签下可以设定插件对Winamp的响应灵敏度，这样音乐比较微弱的时候也能获得满意的效果。本插件还支持Skin，你可以让它的外观与Winamp随时保持一致。总体来看本插件确实显得十分专业，不愧为五星级的Winamp插件。

二、Geiss for Winamp

类型：全屏
作者：Ryan M. Geiss
版本号：3.61
评价：☆☆☆☆☆
艺术表现力：☆☆☆☆☆
定制能力：☆☆☆☆
主页：http://www.cis.ohio-state.edu/~geiss/geiss.html

穿行宇宙，这是我用过这个插件以后唯一的感觉，这个名字也叫瑞恩的美国俄亥俄州立大学计算机科技专业的小伙子所编出的插件确实很美。你如同驾驶一艘飞船，在无限太空之中穿行，上下茫茫云海中光波流转，把你的座舱照得一片透亮，前方随着音乐跳出点点光晕，向着你的飞船迎面而来，渐近渐隐，慢慢消散于座舱之外。你一定看过《银河帝国的反击》，还记得汉恩·索罗与莉阿公主乘千年隼号逃脱帝国歼星舰的追踪，投奔朋友兰利的那一幕吗？这便是兰利的那颗美丽星球了。忽然间船头一转，你似乎又飞人了一条时空隧道，周围是随音乐而起伏跳动的道道光环，你和你的飞船便沿着这隧道向着梦想飞驰而去……



本插件是一个全屏插件，它需要DirectX 3.0以上版本的支持，而且对机器配置要求较高，你至少要有P166以上的CPU，MMX虽非必须但对于插件运行有极大帮助，当然这样的配置在目前来说也不能算是苛刻。

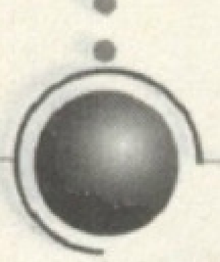
本插件可供你定制的选项不是太多，它可以根据你的显卡自动列出所支持的从320×200的16位色直到1024×768的32位色的各种显示模式，但如果你的机器不够“劲”，我劝你还是不要选择高分辨率的模式为好，否则你就看着屏幕发呆吧。本插件共有十余种画面模式自动切换，你可以在屏幕宽度的30%到100%的范围内调整显示宽度，当然越宽效果越好但也越慢。在两个画面模式之间所显示的帧数也可在100到1000之间自由设定，一般设为300至400之间比较合适。帧间延时的设定可在你跑得过快的机器上得到平滑的显示效果，一般来说调整到30帧/秒时效果是最好的。调色板可根据机器状况调整画面色调，如果你的屏幕显示过暗，8位gamma矫正可提升屏幕亮度，但只对8位色模式有效。缺省波形响应可让你调整画面波形振幅对音乐的响应强度，以便无论音量大小都能有较好的效果。其它设定还可以让你决定是否显示曲名和提示、运行插件时是否将Winamp最小化以节省资源以及是否产生调试跟踪记录文件等等。

这个插件也被Winamp的主页评为五星级最好的12个插件之一。插件的作者告诉我们他喜欢柑桔和草原苹果汁，如果你真的很喜欢这个插件，不妨给他寄一些过去，就算你拯救了一次大兵瑞恩吧，哈哈。

三、Technosis Mocha

类型：窗口
作者：Wes Cherry
版本号：3.0a
评价：☆☆☆☆
艺术表现力：☆☆☆
定制能力：☆☆☆☆
主页：http://www.technosis.com/

来自微软老家西雅图的Wes Cherry为我们带来了另一款非常出色的“香浓咖啡”（Mocha的意思是上等咖啡，它的运行图标就是一杯冒着热气的咖啡，但不要误会，它与那个Java可是毫无关系）。这个插件可以说是一个非常“精确”的插件，它的效果全部都是数学表达式经函数变换得到的。插件内建62种表达式，同时每个表达式又有7种变化，因此共有434种显示状态，同时





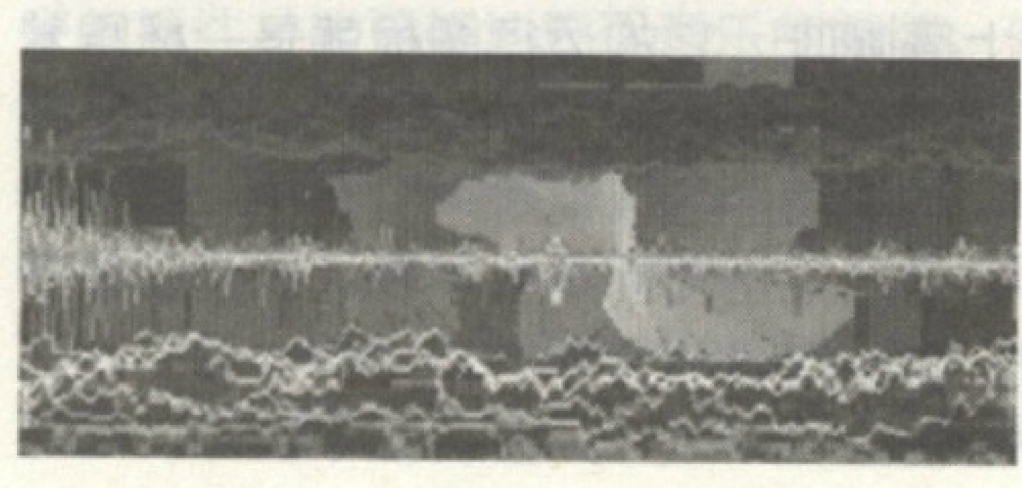
它的色彩非常绚丽，运行后随音乐闪烁跳动，便如同万花筒一般千变万化，非常耀眼。但客观地说，Mocha似乎过于注重画面的变化，虽然十分炫目，对音乐的表现却不是很出色，并未与音乐完全融为一体，难怪Winamp的主页也只给其评了4颗星。当然，4颗星也不错了。

本插件可以用于Winamp 1.90及以上的版本，1.90以下版本也许可以运行，但未经测试。它支持表达式的输入，帮助文件中有关于表达式的详细说明，你可以自己设计来看看效果，你还可以更换底图。在Option选项下你可以放大缩小窗口、切换为多画面模式、设定自动更换画面的参数以及测定显示帧数等。它还可以将自己的画面保存为.bmp位图，或将动态画面保存为动态GIF和AVI格式文件。总体来看这个插件还是很不错的，值得一试。

四、Nullsoft wVis

类型：窗口全屏可切换
作者：Justin Frankel
版本号：3.0a
评价：☆☆☆☆☆
艺术表现力：☆☆☆☆☆
定制能力：☆☆☆☆
主页：无

这是笔者最喜爱的插件，虽无繁复的变化，界面亦不出众，但却与音乐结合得十分紧密，可谓传神之作。这是一个窗口插件，大小与Winamp主界面相同，你可以选择在主界面的上下左右任意放置，与Winamp十分协调。只见音乐响起，漆黑的窗口中间显示出一条绿色的声线，上方推出蓝色的层云飞舞，下方吐泻出黄蓝相间的波涛起伏，中间那条绿色的声线犹如一根细细的琴弦，随着粒粒音符轻轻跳弹，左右一红一粉两面大旗随风翻卷，拖出两道尾迹在风中飘散。当



音乐渐渐激越起来，窗口内如天崩海啸，飓风狂袭，卷着两面大旗将乱云与巨浪裹挟在一处朝着你迎面扑来，虽仅是一个窗口，亦压迫得令你难于呼吸。正当你感到狂风扑面、海潮汹涌、天地之间一片轰鸣的时候，音乐回旋而落，但见云层慢慢恢复了从容，海面上波涛渐渐平复，微风带着潮气轻拂你的面庞，间或几粒音符时隐时现，激动着你的心儿轻轻起舞……

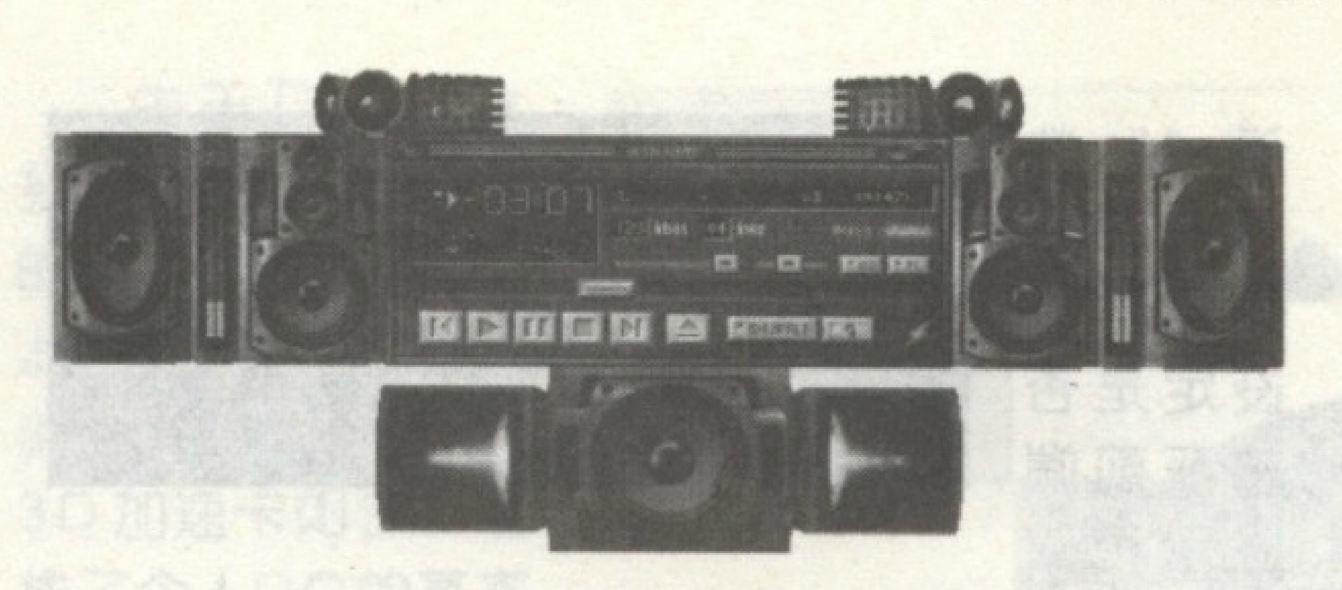
尽管这个插件十分出色，却未列于Winamp的主页之上，而是藏在Winamp 2.06版的plugins目录中，也许是作者觉得还不够完善的缘故吧。右击窗口在弹出的菜单中可以进行详尽的设定，在透视选项（Rendering Options）中你可以设定淡出速度、回馈方式、背景色、频谱下落速度和刷新频率。另外你还可以对组成画面各元素的速度、颜色、形状等进行单独设定，同时还可以在画面的任意位置以各种颜色显示曲目播放时间。本插件支持将各项设定值保存为文件，以后可以直接调用，也可以把它们放到网上与他人共享。

怎么样，听了介绍是否有些心动？赶紧装上试试吧，用心体会，它一定会帮助你加深对音乐的理解。

五、Power Plugin

类型：窗口
作者：Roman Komany
版本号：1.03
评价：☆☆☆☆
艺术表现力：☆☆☆
定制能力：☆☆☆
主页：http://members.xoom.com/romank/index.html

看看这个插件，是不是吓了一跳？我们来数数有多少个喇叭，1，2，3……哇！13个，太过分了吧？！不过这个插件还是很过瘾的。它的整体外观就象一台太空时代的超豪华组合音响，银灰色的外表做得十分精细，装上以后Winamp主界面的两边分别多出了2个音箱，下边装上了一个低音炮，顶上还有4个小喇叭和2个象加热器似的装置。随着音乐的起伏喇叭的振膜在不停地颤动，上方的4个小喇叭中间跳动着绿色的光芒，两个“加热器”随着节奏蒸腾着炽热的火焰；左右的主音箱上还装有两组频谱显示器，它们和底部低音炮左右的两个显示器一道跳动闪烁，保证你看



了就想搬回家一台。

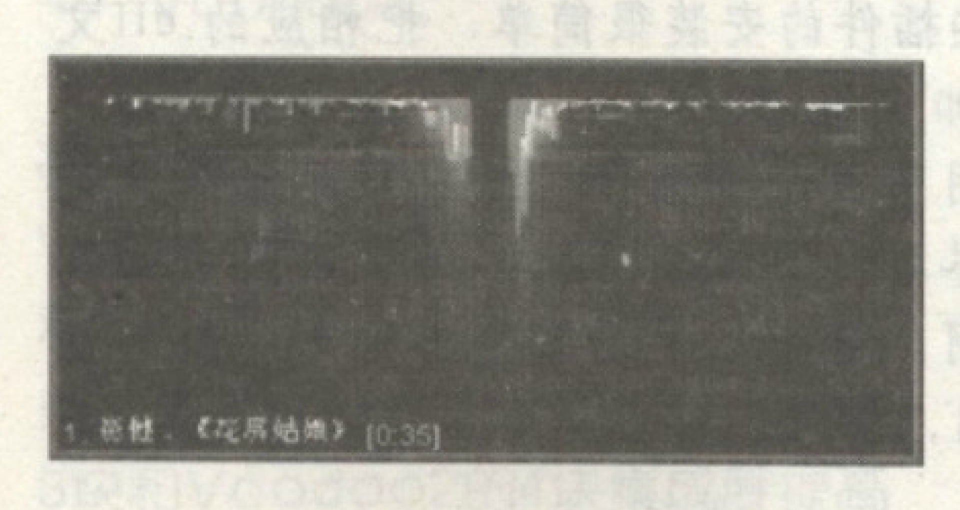
它的设定比较简单，选Winamp-Visualization-Configure Plug-In即可出现设定界面，在这里你可以选择不同的skin，设定频谱敏感度，选择从2个音箱到全部效果，选择全部效果时机器会比较慢。这个插件与音乐关系不大，但我还是很喜欢它，因为每个路过我机器的人都会大吃一惊："啊！这是什么？！好酷哦。"这时的我当然是很得意的喽。

六、Styx Visualizer

类型：窗口全屏可切换
作者：Matthew Versluys
版本号：1.1
评价：☆☆☆☆☆
艺术表现力：☆☆☆☆
定制能力：☆☆☆☆
主页：http://www.geocities.com/SiliconValley/Peaks/4549

这又是Winamp最好的12个五星插件之一，适用于Winamp 1.90及以上版本，效果极棒。美中不足的是插件窗口比主界面稍大一些，显得不很协调。插件预设了9种效果，我最喜欢的是冰流（Ice Flow）和太阳风（Solar Wind）两种。

这两种效果正好相反，冰流就象青藏高原上冰冻的湖面一样，窗口中两道青蓝色的冰瀑随着音乐慢慢流下，泛着深蓝色的光芒沉入深深的湖底；太阳风则是太阳表面那火热的爆发，阵阵火焰被强烈喷向外空，不时有一些沉重的岩浆落回灼热的表面，然后又被重新喷上天空，整个窗口都被映成了暗红色。

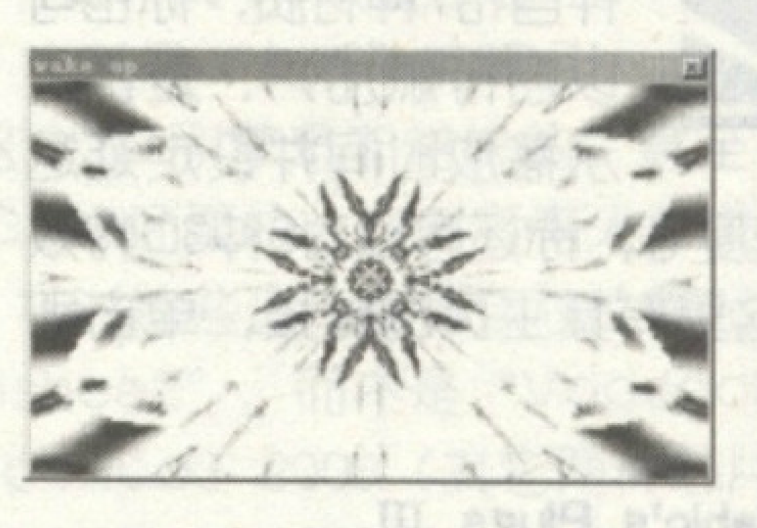


右击插件窗口可以很详尽地进行设定，你可以对淡化的方式、速度、颜色方案、修正公式、显示位置以及是否显示曲名和播放时间、插件窗口与主界面的相对位置和分辨率等进行设置。但此插件未提供将设置值存盘的选项，未免有些遗憾。

七、bedtime

类型：窗口
作者：miles
版本号：1
评价：☆☆☆☆
艺术表现力：☆☆☆☆
定制能力：☆☆
主页：http://www.suburban.demon.co.uk/

这个插件被Winamp主页评为4星级，它是一个窗口插件，有两种状态——bedtime和wake up，似乎与睡觉有关，不知作者取此名有何含义，也许是因为插件如梦境一般的效果吧。



这个插件的效果与Mocha的类似，同样是变化万千，绚丽多彩，但韵味和风格都有所区别，且对音乐的表现力更胜一筹，如有机会你装上自己去感受吧。右击插件窗口可以由1至6设定变换速度，在Winamp选择插件的窗口上选择bedtime和wake up两种模式，其它就没有什么可设定的了。

八、Tripex

类型：3Dfx
作者：Ben Marsh
版本号：1.1
评价：☆☆☆☆☆
艺术表现力：☆☆☆☆
定制能力：☆☆☆☆
主页：http://tripex.technonet.com/

说了这么多插件，大家一定有些奇怪为什么居然没有3D特效插件。其实支持3Dfx的三维特效插件非常多，但精品极少，其原因大概是因为大家对glide的研究还不够透彻，另外只顾炫耀3D效果，却忘了插件是要表现音乐的。不过Tripex这个插件却是难得一见的3Dfx精品插件，这一点只从它位列Winamp主页之12个最好的五星级插件之

一即可略见端倪。

插件运行后你就如同在3D空间中遨游，各种三维物体随着音乐的变化不断地变形，背景也是千变万化，流光溢彩。有时，你似乎来到了太空基地，巨大的金属结构在你眼前缓缓旋转；一会儿，你又好象潜入深海，一个奇特的生物挥舞着数条长长的触角向你迎来……本插件不愧为支持Voodoo，各种材质都表现得十分细腻，对音乐的表现亦很出众。但如果你不是3Dfx一族，就难睹其芳容了。



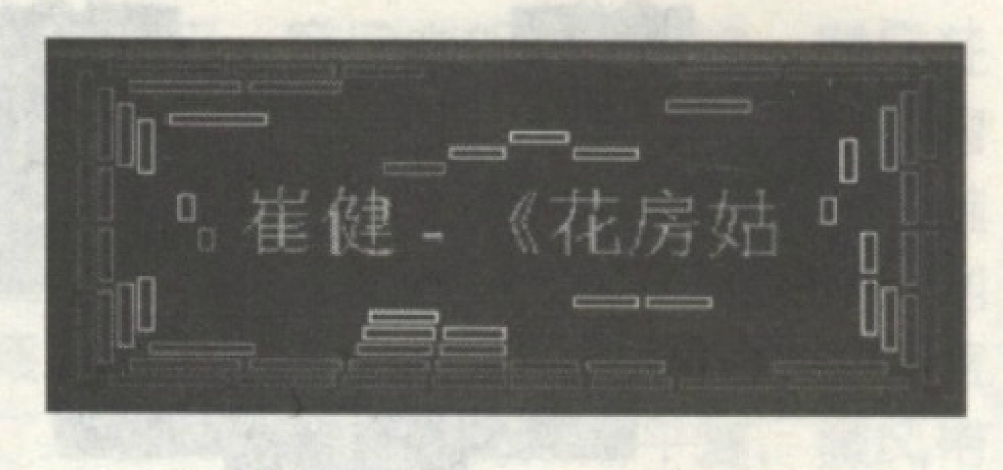
它的设定十分简明，选择Winamp-Visualization-Configure Plug-In即可弹出设定界面，在这里你可以选择材质（插件自带7种材质，你也可以自行添加）、是否显示播放时间并设定延迟效果、淡出模式和速度等，你还可以对9种3D特效单独进行设定。在这里有其主页的链接，单击即可访问查询。

九、Pablo's Plugs III

类型：窗口
作者：Pablo Rewak
版本号：3.05
评价：☆☆☆☆
艺术表现力：☆☆☆
定制能力：☆☆☆☆
主页：http://members.tripod.com/~holapablo/

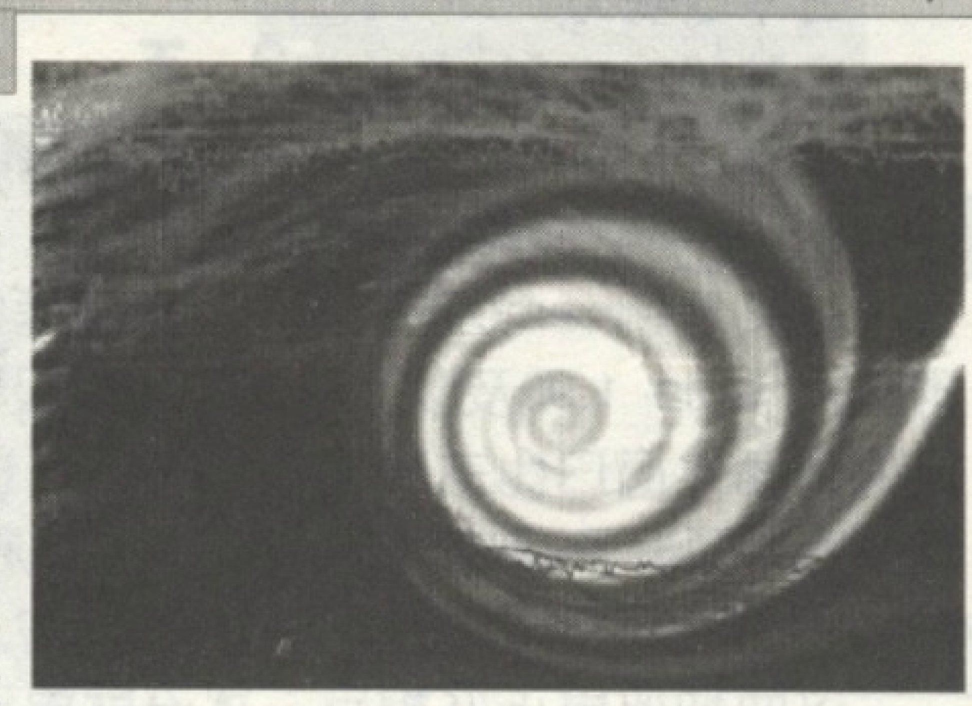
这是一个功能全面的频谱分析器，如果你喜欢看着频谱分析器上那跳动的光柱来听音乐，那么它一定合你的胃口。

这个插件共有两种频谱显示模式，一种是普通类型，另一种叫作“碧玉”。它的定制能力很强，右击插件窗口可以对此插件进行详细的设定。分析模式有三种可供选择：平滑、LED显示和空心框，你还可以将背景设为平坦、阴影以及点状；对于峰值有三种表现方式，分别是无设定、淡出和下落；在通用选项中可以设定频率表示方式、音量响应灵敏度、刷新速度以及是否显示帧数等，在此你还可以设定是否总在前端显示和双倍显示；“碧玉”模式单有一个设定选项，你可以选择显示字体的方式和本模式的一些显示控制等。现在，将鼠标移到插件窗口的顶端，你看到了什么？窗口上端居然翻下了一个标题框，用鼠标点击上面的箭头按钮和圆形按钮，啊！变色了。对了，本插件内置了10种颜色方案和4级背景亮度，是不是想得很周到呢？



十、Albedo

类型：全屏
作者：Imad Jureidini
版本号：1.06
评价：☆☆☆☆☆
艺术表现力：
定制能力：
主页：http://members.tripod.com/albedoplugin



这个插件只支持MMX，可我的“芯”却是原始奔腾，看来是无缘亲近了。不过它也被评为最好的12个五星级插件之一，想来效果必定十分惊人，哪位大爷发发慈悲，赶紧施舍我把银子，让我去升级——我似乎听见了Intel得意的狞笑声。

啊！终于写完了，我长出一口气，放下发烫的笔头。这些插件的安装很简单：把相应的.dll文件拷入\winamp\plugin\目录中即可。为了写这篇文章我先后试用了百余个插件，深感精品难得。正在我感叹不尽之时，崔健那粗旷的歌声又在我耳边响起，是啊，好音乐不是制作出来的，她只能从心底里流出，对吗？

新一代3D芯片面面观

江西　王成华

由于几年来众多芯片和显卡厂商的大力促销，再加上各大游戏制作商的煽风点火，使得3D加速卡如今已经成了个人PC的基本配置，3D加速芯片也成为整个PC界竞争最激烈的领域，3Dfx、Nvidia、Matrox、S3、Intel、Trident、SIS……你追我赶，争奇斗艳。而就在第3代3D卡中对Rage128、Permedia3、Blade3D（9880）、i752等尚在翘首以盼的时候，全新一代的产品竟悄然登场！近日多家显卡大厂纷纷推出下一代的产品，包括Voodoo3、Riva TNT2、Savage4、G400等，一场新的显卡大战已拉开序幕！

君临天下 3Dfx

曾几何时，拥有一块标有3Dfx标记的显卡，是每一位游戏发烧友都梦寐以求的事情，如今虽然面临着Nvidia的强烈冲击，但3Dfx的霸主地位依然不可动摇。3Dfx总是能够做出速度最快、画质最好的芯片产品，而且总是善于利用他在3D芯片市场中的地位来牟取尽可能大的利润。95年推出的Voodoo的高价一直持续到98年，只是由于Riva128这位强大竞争者的登场才开始降价，现在面对RivaTNT的强大竞争压力，他们推出了“巫毒”家族的第三代芯片——Voodoo3。

事实上，Voodoo3是整个系列的通称，它由三种产品组成——Voodoo3 2000、Voodoo3 3000和Voodoo3 3500。Voodoo3采用了单芯片设计，这比Voodoo的3块和Voodoo2的4块集成度提高了很多，而且Voodoo3还同时集2D、3D加速于一身，其中2D部分沿用了Banshee，也就是“女妖”的2D引擎，实践证明这个2D引擎是非常快的，甚至比以2D出名的G200还要快，这对所有人来说都已经足够了。不过这些设计使得该芯片看起来更象是“Banshee2”，而不是“Voodoo3”，事实上，该系列中最低端的Voodoo3 2000（其它两种芯片将不出售，而只交由被3Dfx收购的STB单独生产显卡）在交给显示卡生产厂商耕宇测试时用的驱动程序就是Banshee的。

整个Voodoo3系列的共有特点包括：0.25微米技术生产；128位数据通道；最大支持32MB显存；32bit材质贴图结构；单通道多材质贴图；凹凸纹理贴图；浮点Z缓冲（W缓冲），不过这种Z缓冲只有16bIT深；内部使用24bit真彩色进行渲染，不过输出的仍然是通过抖动处理产生的16bit高彩色；支持AGP2X，稍后推出的产品会支持AGP4X，不过依然不支持把主内存用作显存；通过狭窄通道的YAB格式进行材质压缩（这是一个非常有意思的特色，说明材质压缩已经引起除S3之外的其他3D芯片厂商所重视）；DVD加速功能，不过这并不意味着Voodoo3拥有硬件MPEG2解码，Vodoo3并不支持“动态补偿”，它仅仅是“支持”DVD而已；数字视频输出（NTSC，PAL，SECAM）；支持数字平面显示器（LCDFX）。在3D



加速中起决定性作用的多边形生成能力和像素填充能力，取决于所选择的Voodoo3 3500的工作频率（183MHz），这其实是以前公布的Voodoo3 3000的工作频率，只是可能在实际的生产过程出了什么问题，3Dfx发现大部分的Voodoo3 3000的芯片并不能工作于如此高的频率下，所以他们挑出了那部分能够跑183MHz的芯片，然后把名称改为Voodoo3 3500。该芯片内置了350MHz的RAMDAC，可以保证在分辩率高达2048×1538时仍然有75Hz的刷新率（可是叫我到哪去找一个能够上这么高分辨率的彩显哪），拥有每秒生成700万个多边形生成能力，像素填充率为366M/s。由于以上提到的原因，Voodoo3 3000实际上就是那些不能在原额定频率下工作的芯片，它们的工作频率可能在150MHz-160MHz之间，由此也引起了它们像素填充率和多边形生成能力的不确定，大概分别在300M/s和550万个左右。最低档的Voodoo3 2000的工作频率是125Hz，只采用了300MHz的RAMDAC，虽然工作频率较低（也许意味着超频性能的强大），但仍然能提供了每秒400万多边形生成能力和250M/s的像素填充率，这个数值与Nvidia以前公布的0.25微米RivaTNT的数值大致相等，要比市场上现有的0.35微米生产的缩水RivaTNT快得多。另外，Voodoo3仍然支持SLI，不过不同种类芯片之间，例如Voodoo3 2000与Voodoo3 3500之间，是否能够进行SLI连接，答案还不能确定。

最强的挑战者Nvidia

如果说3Dfx是图形芯片领域的Intel的话，那么Nvidia毫无疑问就是AMD，就象AMD推出K6、K6-2来冲击INTEL的“奔腾”、“奔腾II”一样，Nvidia也拿出了Riva128、RivaTNT来挑战3Dfx的Voodoo 和Voodoo2，而且每次至少在速度方面能战胜对手。不过，前两次他们的新芯片都是在其挑战对象3Dfx的同级芯片在市场上站稳脚跟后才推出的，而这一次他们打出自己新的王牌——RivaTNT2的日期，几乎与3Dfx的Voodoo3一样。

3Dfx和Nvidia这次推出的新芯片好象改进都不是很大，Voodoo3的技术指标一发布，就有网友评论“Voodoo3不过一块工作在更高频率上的Voodoo2而已”，而TNT2是一块对贴图引擎进行了改进、工作频率提升了50%的用0.25微米技术生产的TNT，从技术的角度讲，确实有些令人失望，不过，这也许是因为TNT就已经做得够好了的缘故吧。

以下是RivaTNT2的各项技术指标：

3D特征：

.100%硬件三角形生成引擎；

.单通道多材质32位贴图；

.硬件碰撞贴图；

.32位真彩色渲染；

.24位或16位Z缓冲（W缓冲）；

.8位模板缓冲；

.全屏幕反锯齿；

.镜面反射、阿尔发混合方式、环境贴图；

.最大纹理支持2048×2048；

2D特征：

.内建高性能128位2D/GUI/Direct Draw硬件图形加速器；

.全新的2D加速引擎，支持BitBLT、rectangle fill、line darw、polygon fill、panning/scrolling and hardware cursor等；

.经过改良的DVD回放运动补偿；

.支持8、15、16、24和32位色模式；

其它特征：

.芯片工作频率150MHz；

.显存工作频率183MHz；

.最大板载显存32MB（SGRAM、SDRAM）；

.内建300MHz RAMDAC，分辨率1920×1440；

.支持AGP2×和4×模式；

.数字平板显示器支持；

.支持PAL/NTSC视频经AV或S端输出；

.全面支持OPEN GL和D3D；

尽管技术上的进步并不大，不过由于对纹理贴图引擎进行了改进，TNT2在相同的工作频率下仍然要比TNT快10-20%，再加上工作频率和显示内存频率分别提高了50%带来的性能提升，而且考虑到采用了全新的0.25微米技术生产，最终TNT2的整体3D性能大概要比TNT强80%，由此推算出来的每秒三角形生成速度以及像素填充率分别是1200万和4.5亿。凭借如此强大的3D加速能

力，在网上进行过的几次Voodoo3 3500与RivaTNT2（均为测试产品）的性能测试中，RivaTNT2都取得了优胜，而且最近Nvidia还正式对外宣布，RivaTNT2将支持SLI，这样通过将两块TNT2连接我们将能够得到创纪录的2400万个三角形/s和每秒高达9亿个像素的填充率，不知道你们看到了这个数字有什么感想，总之我的第一感觉就是——恐怖。看样子，这一次该是轮到Nvidia扬眉吐气了。

独步江湖Matrox

把Matrox形容成“独步江湖”，并不是因为他们芯片的加速能力，而是因为在过去的23年里，Matrox公司一直都只制造使用自己研制的图形芯片显示卡，同时，这些图形芯片绝不出售，所以“只此一家，别无分号”，这也成了Matrox的最大特色。Matrox一度在3D市场的边缘徘徊，几乎要被踢出去了。后来，他们开发出自己的第三代3D芯片G200。G200能够提供极其优秀的2D速度和画质，与同期5D（2D+3D）显卡相比最快的3D速度，仅次于Voodoo2以及16M的板载显存。可是在竞争日趋激烈的今天，在众多第三代3D芯片中最先推出的G200已经成了其中速度最慢的一个，甚至连他们一直引以为豪的2D，在速度方面也被3Dfx的Banshee超过。面对如此沉重的竞争压力，Matrox在暗地里铆足了劲，竭尽全力开发出了令他们感到骄傲的新一代图形芯片G400。

G400与其大哥G200相比，技术有上有不少进步，拥有许多新的技术特点：采用0.25微米生产工艺；支持AGP2X技术，稍后将会生产支持4X的产品；256位双重独立总线图形引擎；采用300MHz的RAMDAC，在系统为1024×768的32bit时刷新率仍高达100Hz；支持最大32MB板载显存（SDRAM/SGRAM）；单通道多材质贴图；环境凹凸纹理贴图；单周期三线性过滤；32位渲染，不过这将大约会损失30%的速度；32位Z缓冲（带8位模板缓冲）；支持分辨率高达2048×2048的纹理贴图；解晰度高达2048×1536（2D和3D）；视频动态补偿技术；充分为3DNow！和SSE（KNI）提供优化；DirectX 6和OpenGL（full ICD）支持。

在该芯片的2D处理方面，Matrox仍然采用了独有的双重总线技术，同样的技术也采用在G200上，不过当时G200采用的单总线宽度为64位，而现在G400采用的单总线宽度为128位。也就是说G400的一条总线是专门用来处理输人等待处理的数据的，而另一条则专门负责输出经过处理的数据，也就是几乎是一条256位的图形数据通道，实际上，Matrox公司也承认，采用该技术其实只能让该芯片获得比单128位的图形通道高10%的性能。G400的2D画质是超群的，300MHz的RAMDAC能提供在1024×768的32bit仍有100MHz的刷新频率，Matrox公司也同时宣布将会高度合成图形一级信号输人部分，为的就是获得更高的图形质量。

G400配备最高32MB的SGRAM显示内存，与显示内存之间以每秒2.5GB的速率传输，加上后期推出AGP 4X架构可以每秒1GB的速率与主内存传输资料，因此支持四倍速AGP架构的G400绘图晶片拥有最大每秒3.5GB的传输频宽，其3D效能预期可达到MGA-G200的三倍。

在G200采用的VCQ着色技术曾经倍受赞赏，G400更提升采用VCQ2着色技术，VCQ2使用32位元着色管线，经32bit运算得出的色阶将比16bit精确，能够更准确地选择颜色执行着色或贴图混合。使用16位bit运算将无法得到较精确的阴影层次，经过滤化及贴图等多种运算后，将造成更大的误差。倘若画面设定为16位bit着色时，G400内部依然会以32bit计算，并经抖色处理成16bit的影像，确保颜色混合更真实。

环境凹凸映射是未来3D图形效果的发展方向，经过Matrox公司的努力，G400是现有唯一能提供硬件生成该效果的图形芯片。注意，是“环境”凹凸映射，与其他加速卡实现凹凸映射时普遍使用的多过程阿尔法混合相比，该技术能提供更为好看和真实的3D物体表面。多过程阿尔法混合实际上是用纹理稍微提高一点，然后再次覆盖在原纹理上，我们常见的浮雕效果就是这样做出来的。然而，如果这个效果太明显的话（也就是说用来做出浮雕效果的那一份贴图离原贴图较远的话），那么就会被人看出破绽了，再者，这样也不能在原纹理上营造出光影效果了。另一个缺陷就是，多过程阿尔法混合不能对一个多边形进行处理，因为通过这种方法做出的效果只能在整个多边形体上才能体现。再就是在使用这种方法

时，多边形的外围实现多过程阿尔法混合必须经过实时计算，这样会占用大量的CPU时间。而环境凹凸映射采用的是“真实”的方法，当计算一个没有采用浮雕效果的3D场景的时候，3D芯片映射一个纹理（称之为环境映射）到另一个纹理上。环境映射包含反向和其它多种效果如光源和雾化。这个经过加工的纹理映射包含了材质。当使用到凹凸映射的时候，第三个贴图（称之为凹凸映射）贴到环境映射的那份贴图上。这个方法非常有效，因为凹凸映射为第一个多边形生成大量的纹理像素信息，因此渲染出来的效果更为真实和漂亮。

另外，G400还提供了一种听起来让人觉得很奇怪的技术——双头视频输出，这个功能其实是用一块显示卡就能够在RGB显示器上（最大2048×1536解析度）和一个电视机上（NTSC，PAL，SECAM制式）、一个数字平板显示器上（at up to 1280×1024），或者另一个RGB显示器上（at up to 1280×1024，60Hz）同时显示，另外，它能同时在两块数字平板显示器上显示。多亏了Matrox的工程师，G400不仅能将显示器分开两半来用，更进一步，它能在这种方式下运行两个不同的应用程序。举个例子，G400能让我们在显示器上一边玩NFSIII，而另一方面，在后台播放的DVD能输出到外围的电视上。

如果仅仅与自己过去的产品相比，这次Matrox在技术上取得的进步显然要比3Dfx和Nvidia都要大得多，作为对努力的回报，他们理应在这个竞争激烈的3D市场占有自己的一席之地！

重振雄风 S3

作为老牌图形芯片制造商的S3公司，在2D时代创造了极为辉煌的战果，其经典产品如S3 Trio64v+（765）、S3775、S3 968等对于资格稍老一些的PC FAN来说想必依然还是记忆犹新。经过大刀阔斧的内部改组，调整方针，加速研发。1998年，S3正式推出他们的3D加速芯片Savage3D，一时间，“S3回来了”的标题出现在各种媒体当中。可惜的是，由于S3急于推出Savage3D，导致芯片测试尚未完成就投入市场，其驱动程序的极不完善，使得Savage3D成了驱动程序升级最快，补丁打得最勤的图形芯片，所以对芯片的看法毁誉参半，褒贬不一，远未达到S3当初的重振雄风的宏愿。为了实现这个愿望，S3一直埋头苦干，1999年2月1日，S3又正式推出了他们的最新产品：Savage4。

Savage4的主要性能包括：高性能2D/3D视频加速器；浮点三角形装配引擎；单周期3D架构；每秒800万三角形生成引擎；128位数据通道；每秒1.4亿三线像素填充率；全AGP4X，包括边带寻址和执行模式；S3TC纹理压缩；支持平板桌面显示器；MPEG-2视频纹理，高质量DVD视频回放；单通道多材质贴图；硬件碰撞贴图；全屏幕反锯齿处理；8位模板缓冲；单周期三线性过滤；32位真彩色渲染；32位Z缓冲等。

没有一块第4代的3D加速卡象Savage4一样全面，Voodoo3不支持32位真彩色渲染，RivaTNT2不支持纹理压缩，G400在刚推出时并不会支持AGP4，而这些Savage4全部包括，甚至还支持DVD的硬件加速和电视输出，下面让我们来看看它最值得注意的几个特点：

1.业界领先的AGP 4X技术

S3作Intel唯一确认的AGP 4X合作伙伴，与Intel始终密切配合，由此Savage4成了业界的第一个AGP 4X产品，可提供高达1GB/S的传输带宽。借助与Intel合作的优势，再加上Savage4研究人员的设计，命名从AGP 2X升级到4X十分方便，S3可以让PC和板卡制造商迅速将AGP 4X推向市场，并且在价格与性能上具有广泛的灵活性。此外，AGP 4X与S3TC相结合，为当今PC市场的软件开发商提供了一个前所未有的平台，来创造高品质的3D图像和复杂的场景。也许在一年甚至半年以前，AGP在PC Game界还是“曲高和者寡”。但进人1999年，越来越多的游戏开发人员开始对AGP青睐有加，这里面的原因很简单，硬件与软件的相互推动以及市场需求的巨大动力推动了AGP技术的普及，为了达到更高的水平，游戏开发人员不得不使用大规模的纹理，不得不利用AGP弥补板载显存的不足。而AGP 4X所拥有的巨大带宽自然会对提高图形的显示速度产生重要作用。1999年，会是游戏界的AGP年吗？我想很有可能。

2.S3TC/DX6纹理压缩

经过改进的压缩方式可以将压缩比由Savage3D的6：1加大到8：1，这样，在Savage4的32MB板载显存的支持下，就可容纳超过200MB的纹理，充分利用该项技术制作出来的游戏效果将会是极其惊人的。虽然有不少杂志和文章都对S3TC颇有微词，认为该技术将会导致画面质量的大幅度下降，然而实际上，导致画面质量下降的原因并不在于S3TC这项压缩技术，而在于使用的纹理。即使是现在16bit颜色的游戏，大多数纹理仍在使用8bit颜色，当我们不使用S3TC时，这样做并没有太大的坏处；而一旦在8bit纹理上使用S3TC，毛病就显示出来了：由于色差过大，S3TC的近似算法会加大这种级差，从而造成明显的质量下降。而许多评测文章在否定S3TC时，根本就没有考虑游戏本身是否具备使用S3TC的条件，这显然是很不公平的，Epic公司在制作Unreal Tournament时之所以对S3TC非常满意，是因为他们专门针对S3TC制作了32bit颜色数的纹理。在这样多的颜色支持下，S3TC的质量损失已经无法察觉，而它的优势却得以充分的发挥。采用S3TC可以将纹理的尺寸做得很大，并且增加很多过去无法使用的“细节纹理”，从而使图像质量得以进一步提高。借助DX6的全面支持，今年许多顶尖游戏，包括Unreal2，Unreal Tournament，Quake3：Arena，Half-Life，Anachronox，Expendable以及TrueSpace4等，都已经接受并开始采用S3TC，这样，借助8：1的压缩技术，我们将能得一个更加精美、真实的虚拟世界。

3.真32位颜色渲染

老实说，与其他第4代3D芯片相比，真32位颜色渲染并不算是什么独特的功能，不过Savage4架构却能够保证在全面帧速率的前提下做到这一点。虽然暂时还没有其他第4代芯片在使用32位真彩色时速度下降幅度的评测数据，但在Savage4上使用32位真彩色时的速度仅仅比16位高彩色时下降了不到5％，大大小于各种第3代的加速芯片，也小于G400对外宣称的30%，我想，在第4代的竞争对手中，大概也不会有哪一位能够在这一项上完全把Savage4击败吧。

4.DVD硬件加速

在这一项上，Savage4采用二次发生运动补偿引擎，这项技术有助于使CPU在全速播放DVD的同时，还有足够的带宽去运行其它应用程序。有资料表明，Savage4在播放DVD影碟时的系统资源占用率只有70％，如果是这样，说不定哪一天，我们就能够象今天一边工作一边听VCD一样在工作的同时播放DVD了。另外，为了进一步提高消费类DVD播放的图像质量，还为DVD软解压的软件商们准备了子图形透明和高光处理，这样会使DVD画面看起来更鲜艳、更锐利。当然，和Savage3D一样，芯片还内置了电视输出线路，同时支持PAL、NTSC等制式电视，可由AV端子和S端子进行输出，显卡厂商所要做的仅仅是提供两个接口而已。

为了适应不同的价格层次，芯片上市时将推出两种版本，针对中档市场的Savage4 PRO和针对低档市场的Savage4 GT。据称，两者的工作频率和其他指标相同，但Savage4 PRO支持AGP 4X和32MB，使用的是143MHz的板载显存，而Savage4 GT则只支持AGP 2X，使用的是16MB的125MHz显存。总之，无论如何，拥有如此多项令人瞩目技术的Savage4非常值得期待，最重要的是，千万不要又在驱动程序上出现问题！



让计算机睁开眼睛

——介绍一款彩色USB摄像头

北京 宫磊

俗话说，眼睛是心灵的窗户，人们用自己的眼睛欣赏色彩缤纷的大千世界，而对于一般用户的计算机而言，可以说以前一直是没有"眼睛"没有视觉的。PC多媒体家族中的新成员——附属摄像设备的价格不断下跌、品质逐步改善，其使用已越来越普遍，也许在不久将来会成为个人电脑的标准配备。下面就为大家介绍一款使用USB接口的彩色摄像头——E. T. USB COLOR PC-CAMERA（以下简称ET）。

ET可用于动态影像录制和静态画面捕捉，摄像头可以调节焦距，进一步派生出电脑监视器、影音邮件、视讯会议、影像电话等，这些无疑是新奇和激动人心的。利用ET得以充分地处理影像及声音资料，当视觉、影像与网络组合在一起后，计算机将变成世界上强而有力的沟通媒介。

从外观上看ET造型相当小巧可爱（如图），安装也很简便，在Win95 (OSR 2.1及以后版本)或Win98(Beta 3及以后版本)下均可运行。把ET接入USB端口，然后把标有"USB Camera Driver 1.14 Manual Application"字样的软盘插入软驱，运行setup.exe，数秒后即完成安装，按提示重启，Windows识别出新设备，OK，安装完成。因是标准USB设备，安装无须拆开机箱，使用USB内建电源，无须另外插电。然后是安装各种应用软件：

首先是影音邮件（Video Live Mail）：让用户可录制多媒体影像文件，自动压缩处理后以可执行文件（.EXE）格式存储，用E-mail附件方式发给别人后，接收者不须任何软件，只要在Windows下有声卡，直接运行即可播放，看到影像或图片。

VLM界面就象是一部小电视，记录着摄像镜头下的一举一动。在"电视"画面右侧有数个功能键，形状同日常录音机上的按键完全一样，包括开始录像、暂停、回放、停止；画面下方显示出录像时间和文件大小（KB数）；画面右方包括视频邮件精灵、发送邮件、增/减麦克风音量、增/减扬声器音量、存取影像文件等项；画面上方甚至还包括一个链接到有关网站的超链接，是十分新颖的界面设计。

需要说明的是，视频文件的分辨率为352X288（CIF）、320X240（SIF）、176X144（QCIF）、160X120（QSIF）、128X96（SQCIF）几种模式，其中CIF与QCIF为视讯会议标准画面大小；色彩可选16 bit或24 bit RGB。从图像质量来看还可以，当然和专业摄像没法比了，但从用户的应用角度讲已经足够，例如可以把自己的"近照"很方便地截取下来放在自己网页上，或给自己录段像寄给朋友们也挺有意思。用128X96X16位色录30秒存成EXE格式，大约516K，而用352X288X24位色录30秒存成EXE格式，反而只有约298K，这主要是因为前者每秒30桢而后者每秒20桢，录像中有丢桢现象。

然后是PC-EYE，包括许多模块：

Video Player就象在你的桌面上增加了一个监视屏幕，可用来监督E T所"看"到的周围环境，可用它监视门口或任何地方；随时可以录像或截图，也可定时自动录像稍后观看；其他人可以在你离开电脑之时将影音讯息记录在信箱内让你回来后知道（移动侦测功能使这一工作自动进行），这让ET的使用更生动有趣。

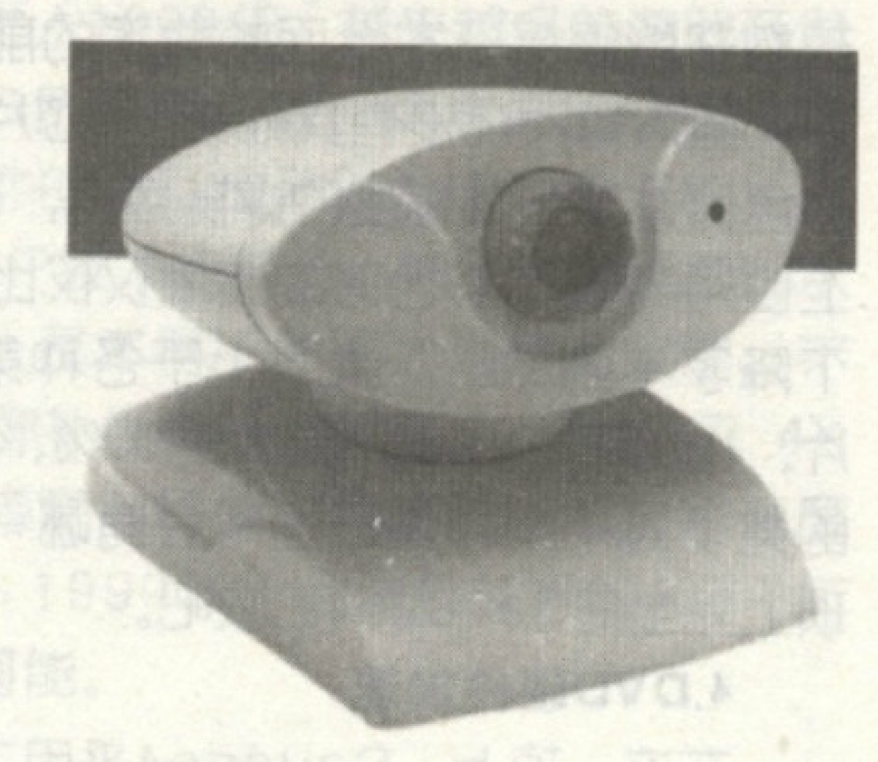
Photo Cards提供给用户可以很快做出自己卡片的工具，有近二十种设计得很漂亮的半成品卡供你选择，加入ET捕捉的影像或图片，输入文字后就可以快速做出生日卡、祝福卡、情人卡、道歉卡等卡片，为你传情达意，或是名片、人事卡、产品目录等工作用卡，完成后可储存或打印。

Photo Magic使用户可以很方便对图片进行处理。

PhotoEZ是管理功能全面、界面全汉化的电子相册。

限于时间篇幅还有很多附带工具无法一一介绍。在多媒体的世界里，图形与影像扮演很重要的角色，在某些情况下一幅图片或一段影像甚至可以胜过千言万语，ET的出现使许多以前的梦想变成了现实。

附：ET要求最低配置，P100以上，32M内存，USB接口。





获奖网站之旅(中)

广西 阿东

健康类获奖网站

MAYO CLINIC HEALTH (www.mayohealth.org)

这是为了一般大众所设计的网站，不是专门给医师或护士用的。MCH提供了在营养、疾病与预防照顾等方面的最新信息。

网站特色：该网站是在1995年推出的，不过Mayo Clinic已有超过100年的历史了。

最引人注目的内容："Ask Mayo是一项供人询问的服务，然后它会在线上提供这些问题的解答，互动式的测验也很受欢迎。他们提供了一种既简单又有趣的方式，让读者学到有关健康方面的主题，范围则从胆固醇到酒精中毒都有。"

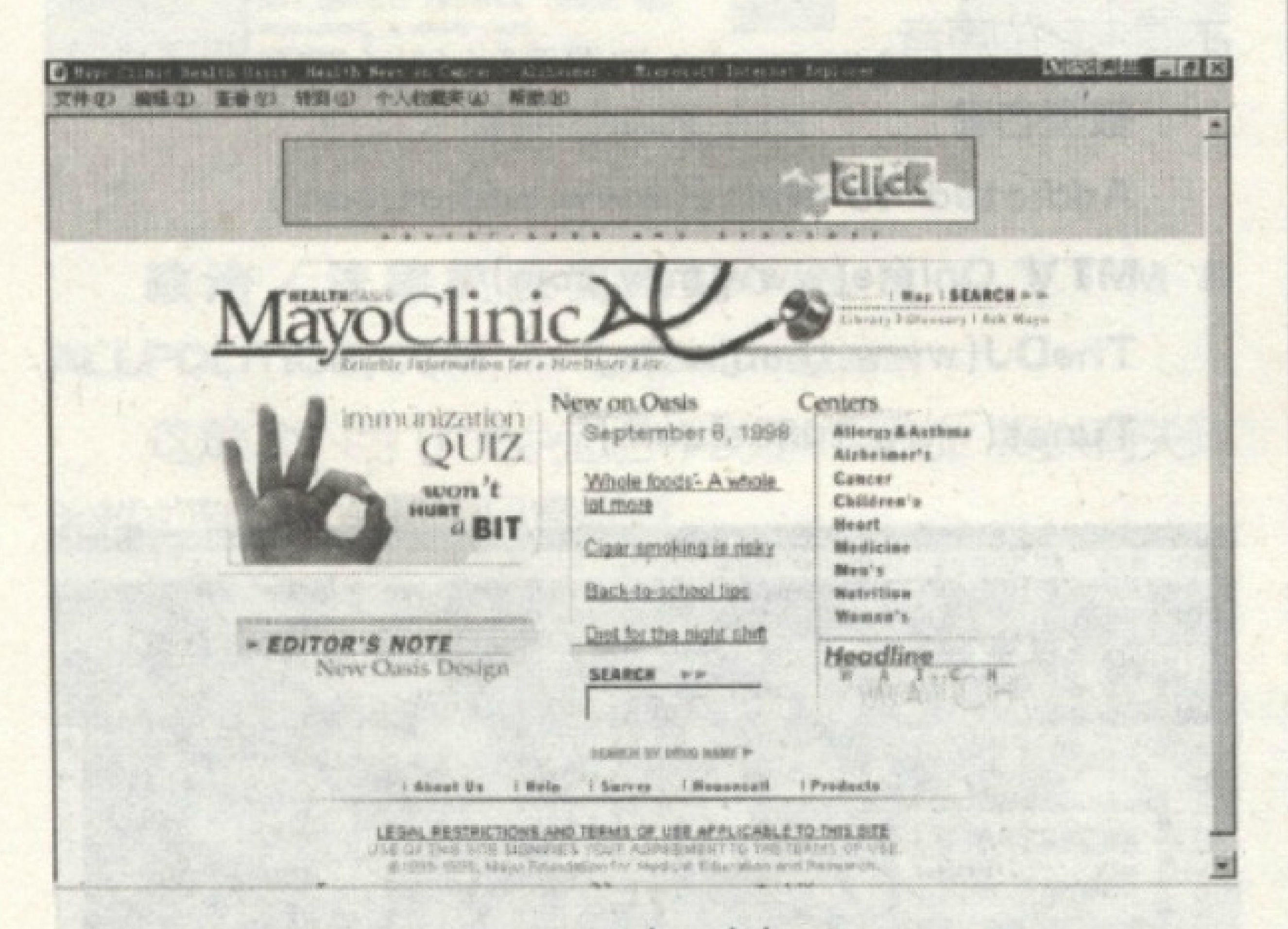
被提名者：

Ask Dr.Weil(www.drweil.com)

Reuters Health Information Services (www.reutershealth.com)

The Body:A Multimedia AIDS and HIV Resource(www.thebody.com)

Thriveonline(www.thriveonline.com)



www.mayohealth.org

家庭类获奖网站BABYCENTER (www.babycenter.com)

这是一个提供孕妇与初为人父母者相关资源的网站。

网站特色："有位妇人在闲聊室中开始阵痛，房间里的其他人员都叫她放下工作，赶快到医院去。"

最引人注目的内容："每个人都有个人网页，可以提供我们有关预产期及生日的资料，而我们则会在每周定期告诉他们，在怀孕的各个阶段应该思考的问题，或是任何有关发展上的变迁现象。我们也有Baby Namer，您可以在其中输入准则，我们就会从拥有5000个项目的数据库中，选出符合的名称提供给您做参考。"

被提名者：

Better Homes and Gardens Online (www.bhglive.com)

Disney's Dally Blast(www.disneyblast.com)

Family(www.family.com)

Virtual Garden(vg.com)



www.babycenter.com

生活类获奖网站GURL(www.gurl.com)

这是一个适合青少年阅读的互动式杂志，处理的主题不外乎：美貌、文化、情绪及性别。

网站特色："我们很受这个年龄层女孩的欢迎，因为在讨论身体变化以及青春期女孩会遭遇的事情时，我们

不怕直接了当地说明，同时也不会失去幽默感。我想它对刻意逃避这些问题的人们来说，应该是蛮管用的…。这对女孩而言，是一种处理这类焦虑的方法，以取代试着寻找以药品为主的治疗行为，后者是大多数出版物所常用的方式。"

被提名者：

PlanetOut(www.planetout.com)

Swoon(www.swoon.com)

Virtual Jerusalem(virtual.co.il)

WeddingChannel(www.weddingchannel.com)



www.gurl.com

金融／企业类获奖网站THE VANGUARD GROUP(www.vanguard.com)

这是个对金融方面很公正的指导网站，它的内容从税法的策略到退休的规划都有。这个网站对投资者来说，是个学习了解Vanguard很好的地方，另外要与Vanguard进行交易也非常方便。

网站特色："有人告诉我们，IRS正在告诉有Roth IRAs问题的人们与Vanguard联络，因为我们已经取得了相当多的工具。"

最引人注目的内容：前面的网页通常都记载着更新的新闻，以及去年的减税法案区域(目前已经撤除了)。

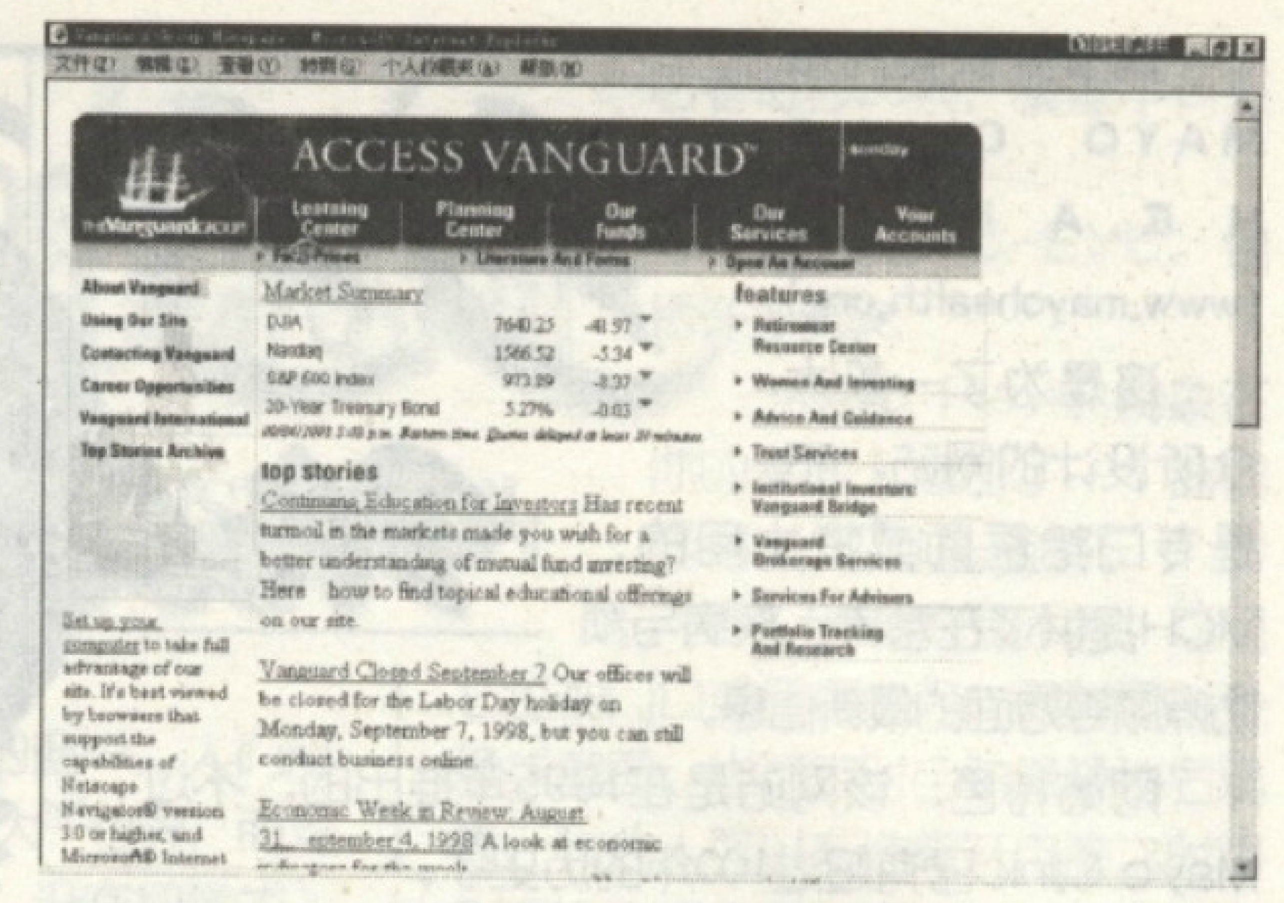
被提名者：

International Real Estate Digest(ired.com)

Nolo Press Self-Help Law Center(www.nolo.com)

The Financial Aid Information Page(finaid.org)

U.S. Securities and Exchange Commission(www.sec.gov)



www.vanguard.com

音乐类获奖网站EXPERIENCE MUSIC PROJECT(www.experience.org)

这是西雅图的Experience Music Project Museum的互动式预演网站。

网站特色：这是Microsoft的共同创立者Paul Allen所赞助的，这家美术馆专门从事美国摇滚、爵士及蓝调音乐的创作。线上版本邀请上网者"观赏我们的展出、构想以及摇滚乐的历史。"

最引人注目的内容：Northwest Passage，加上说明用的家族树以及Guitars的篇章，可以让上网者比较不同吉它的声音。

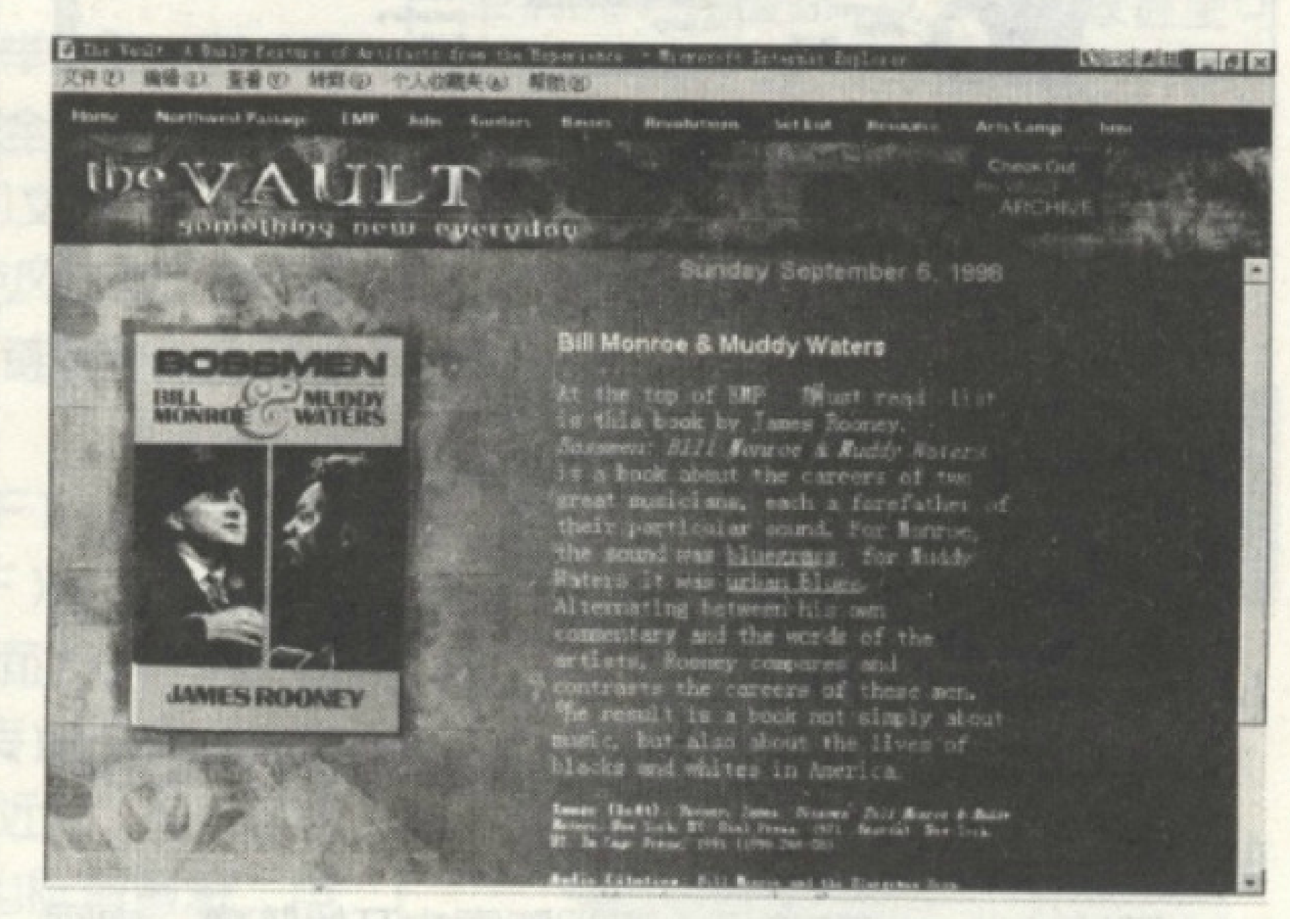
被提名者：

Addicted to Noise(www.addict.com)

MTV Online(www.mtv.com)

TheDJ(www.thedj.com)

Tunes(www.tunes.com)



www.experience.org

新闻类获奖网站NEWS.COM(www.news.com)

这是一个使用最新开发技术所设置的新闻网站。

最引人注目的内容："Apple的故事经常是个吸引人的主题，而Apple读者的热情也是很有趣的事情；浏览器的使用也是件大事情，我们着实在ActiveX上制作了很多的包装，观察它的走向，这是一种综合性的报导，也是个热门的新闻。"

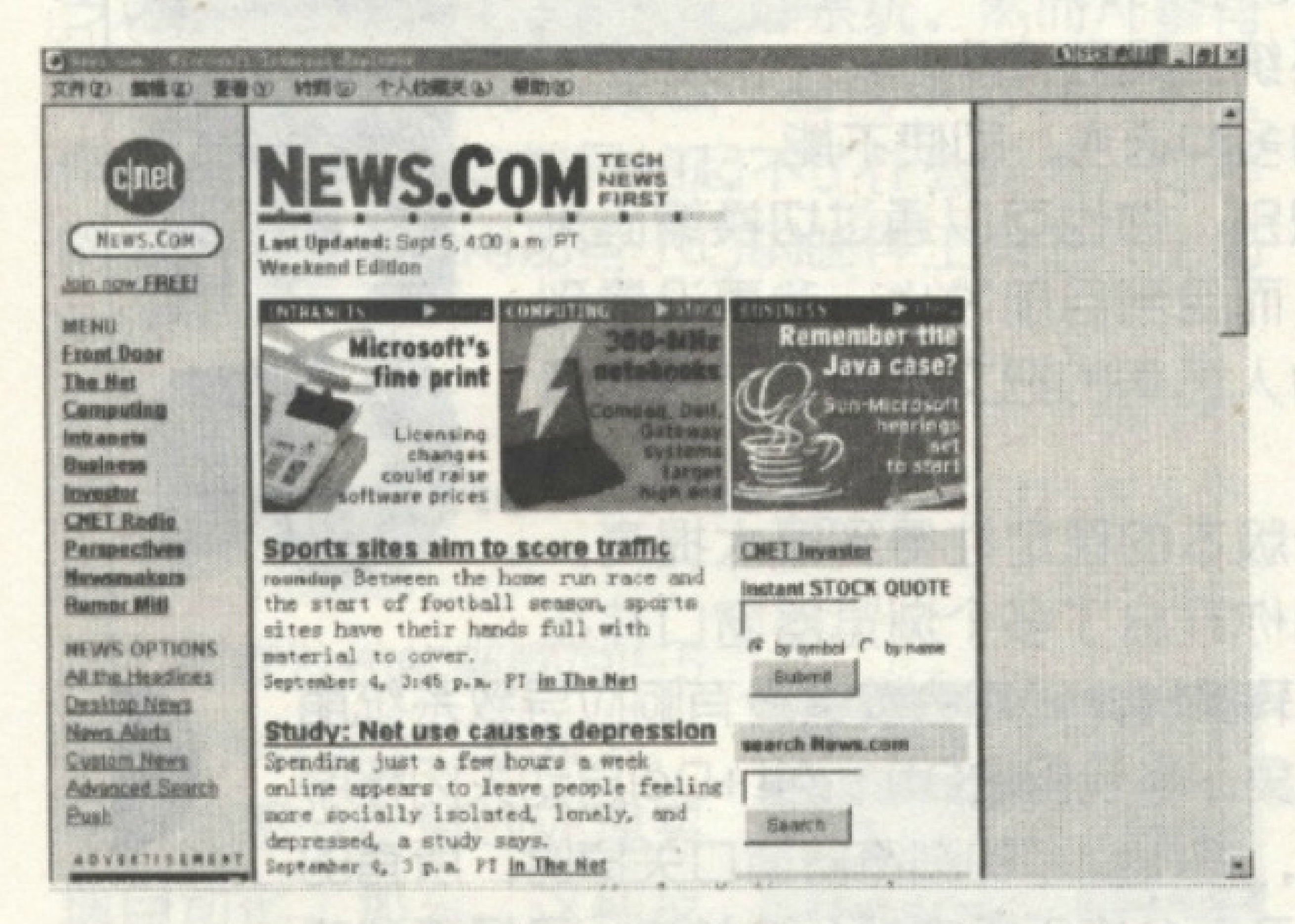
被提名者：

ABCNews.com(www.abcnews.com)

MSNBC(www.msnbc.com)

The New York Times on the Web (www.nytimes.com)

Wired News(www.wired.com/news)



www.news.com

政治/法律类获奖网站CNN/TIME ALLPOLITICS.COM(www.allpolitics.com)

这是CNN与Time杂志合作创建的网站，提供有关政治性的新闻、分析与民意调查。

网站特色："我们不需要等到六点的晚间新闻，或是CNN下一节的新闻快报…。在参议员竞选募款的听证会中，我们做了现场的转播，每个动作都没放过…。对我们来说，最尴尬的时刻是，我们花了约7周的时间导入这个网站。我们设定了电子邮件信箱，不晓得会得到什么反应。我们收到了可能有10 000笔的信息。在约五个月的时间中，我们试着找出自我。这是一种对互动式网站媒体真实的了解。"

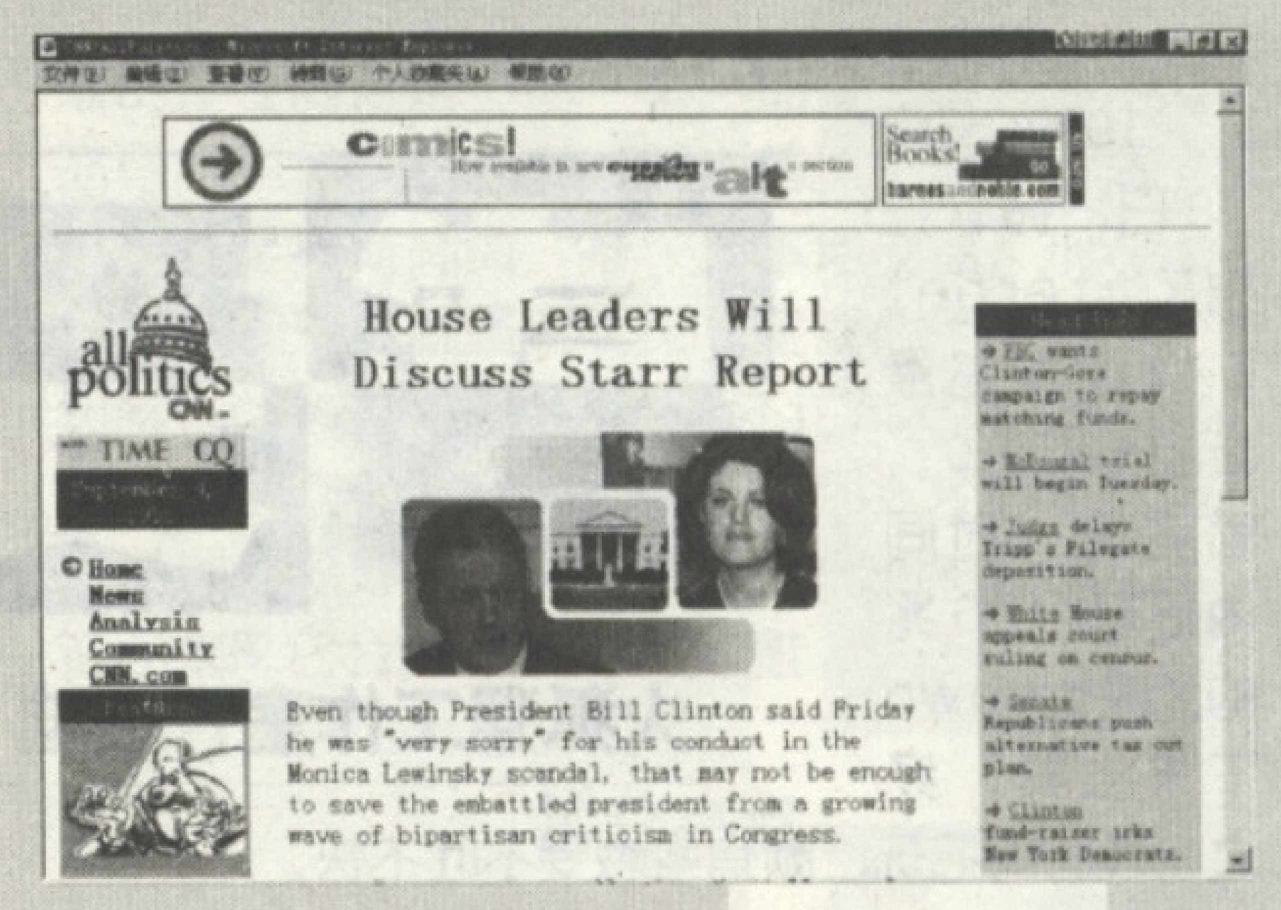
被提名者：

Annoy(www.annoy.com)

Law Journal Extra(www.ljx.com)

The Black World Today(www.tbwt.com)

The Smoking Gun(www.thesmokinggun. com)



www.allpolitics.com

印刷/杂志类获奖网站SALON MAGAZINE (www.salonmagazine.com)

它的内容是针对政治、艺术与娱乐的评论，充满了智慧，也很生活化。您可以把它想象成New Yorker(纽约客杂志)，不过是以线上的方式呈现罢了。

网站特色："就像是在一个气氛很好的晚宴上，Salon以能拥有一群有趣的人、彼此高兴、且愿意针对当天所发生的重大事件彼此交谈而感到自傲。"

最引人注目的内容："我们书籍的涵盖范围持续受到欢迎，这些范围包括了书评、作者访问以及封面故事。我们拥有一群不寻常且有素养的观众。"

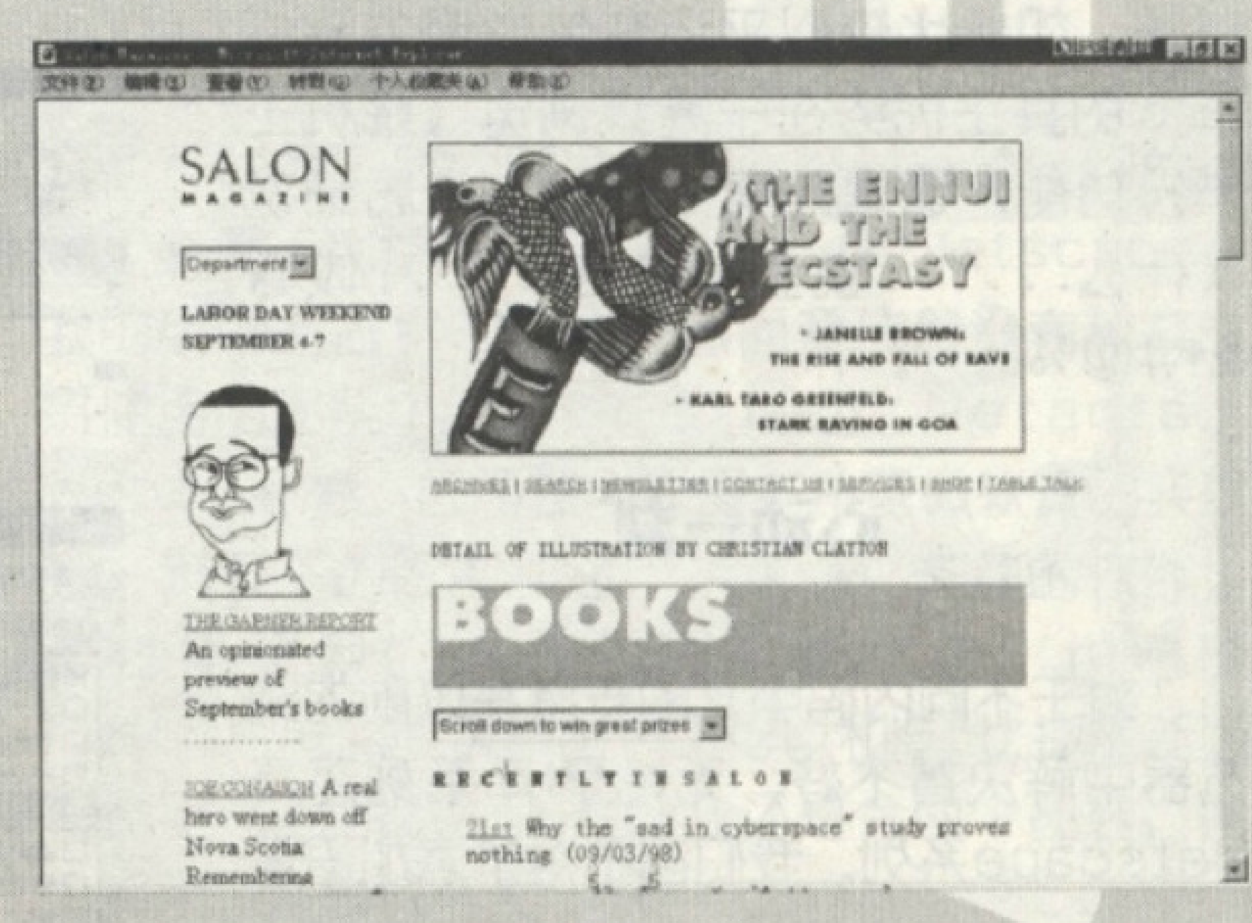
被提名者：

Alt.culture(www.altculture.com)

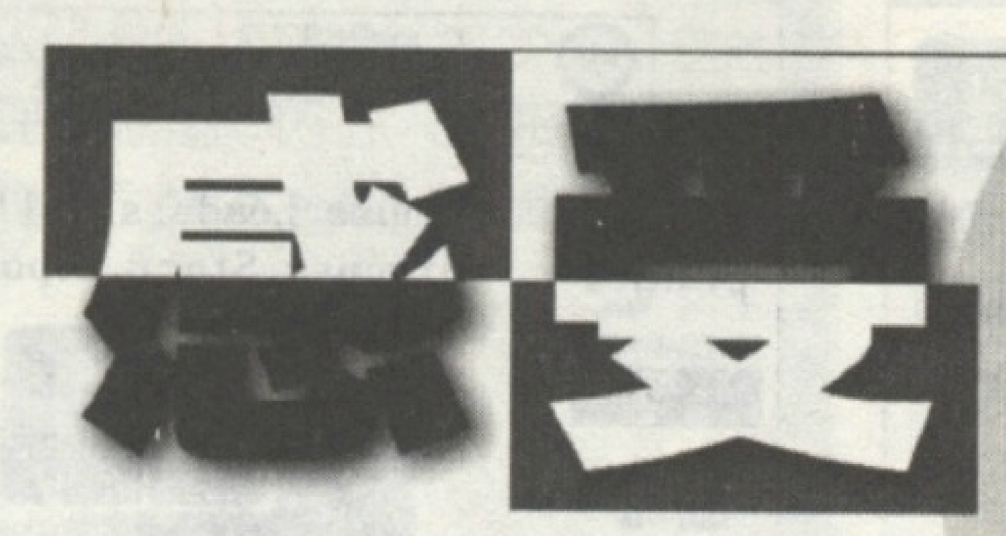
Literary Kicks(www.charm.net/~brooklyn/LitKicks.html)

Merriam-Webster(www.m-w.com)

The Libyrinth(www.rpg.net/quail/libyrinth)



www.salonmagazine.com



感受IE5



火狐狸工作室：杰迪

1999年3月18日，微软推出了Internet Explorer的最新版本IE5.0。笔者第一时间内把这个76兆的大家伙down下来尝鲜，经过一段时间把玩，颇有些感受不吐不快。

第一印象

刚开始用的时候，心下有点不信：这是IE5.0吗？安装耗费的时间和IE4差不多，装完后觉着外观好像看不出什么变化，组件仍然是浏览器、Outlook Express、Netmeeting、Ms Chat、Frontpage Express等老面孔，不像IE3.0升级到4.0时让人耳目一新。不过仔细用下去后，就发现IE5.0还是有很大改变的。确切地说，改变是在细微处体现，从而使得浏览器更加稳定和完善。

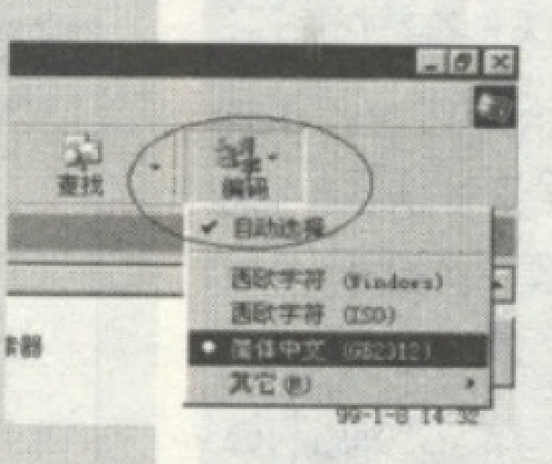
速度大约是网虫追求的第一目标，因此我将它和IE4和Netscape4.5做了比较。启动速度还是IE4占优，这会不会因为新装的IE5和“温酒吧”不完全内嵌或者新版本体积大、功能多导致速度慢呢？显示页面的速度三个似乎都差不多，IE5稍领先（其实显示速度主要和线路、机型有关，如此比较似乎还有欠说服力）。IE5的真正优势在于离线浏览（脱机工作）功能，这里先卖个关子，容后细说（什么......说我骗稿费......哎呀&*#@%!）。

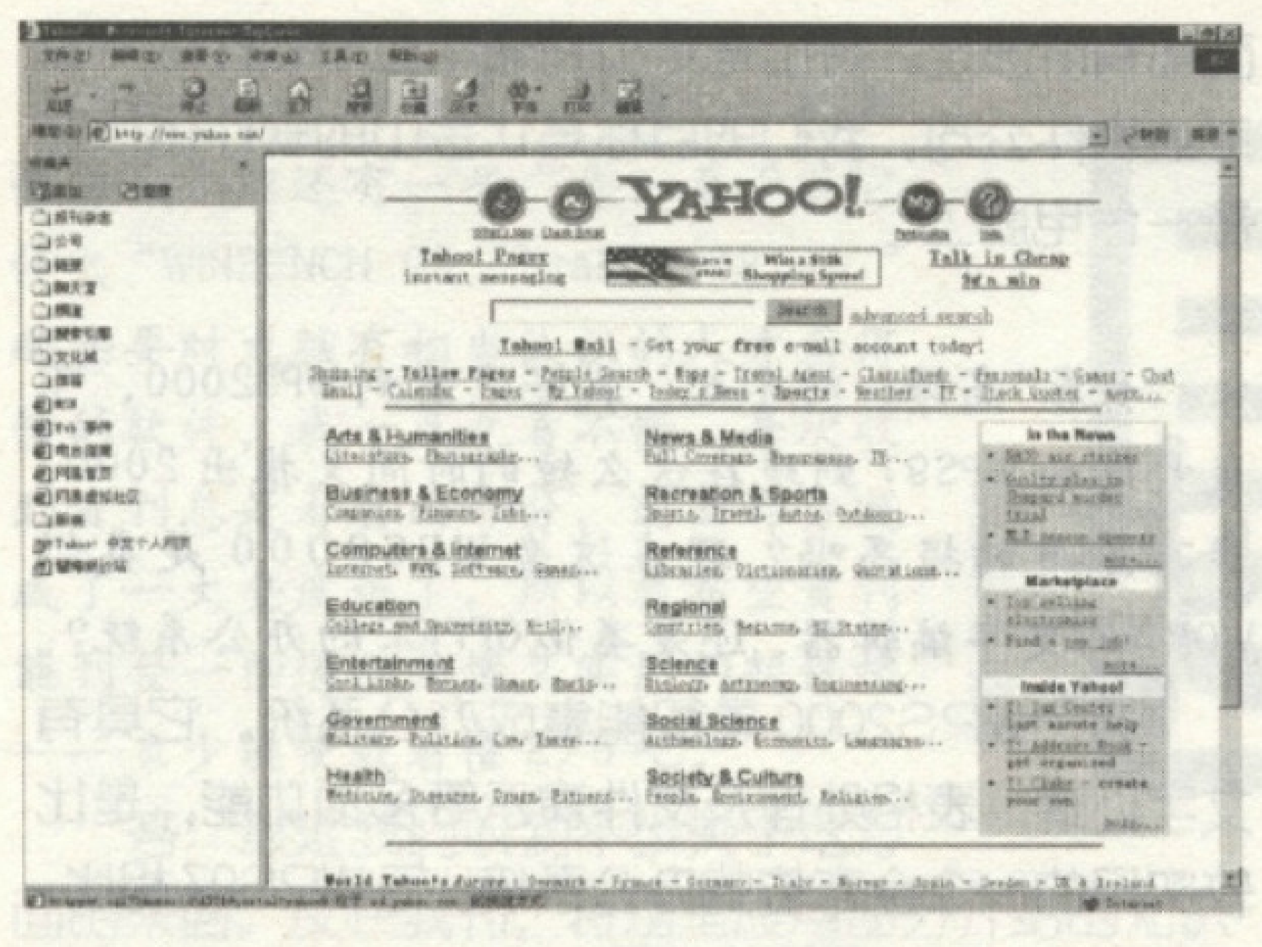
心动一刻

对于不同内码中文的支持在以前的浏览器中解决得不好，无论是IE系列还是Netscape系列。我们都不得不添加语言包或者使用第三方的多内码转换系统。现在IE5内嵌的多种语言，即使不能自动识别，你也可以通过切换编码来选择。而且到目前为止，我再没看到一直为人诟病的把文字弄成方格的情形。

新版本的稳定性得到很大提高。以前当你开启了多个浏览器窗口并在窗口间转换时，经常会发生没有响应导致系统崩溃的现象；当我们按Ctrl+Alt+Del启动关闭程序的窗口，把出问题的浏览器窗口关掉时，所有的窗口以及部分应用程序都会被关掉，已经下载的页面也无法离线浏览。在我这台PII233、32M机上一直运行得很好，好像还没出现过崩溃；即使有问题，IE5也能让你关掉出问题的窗口而不影响其他应用，哈，对网虫来说这可是个期待已久的改进。

相信许多人和我一样都不喜欢用旧的Outlook Express，不仅体积大，启动速度慢，而且乱码频频（由于写信人没有设置好信件的编码）。新版本的Outlook可以通过一个编码转换的功能把原来看不了的信件还原。同时利用各种选项和规则进行本地和远程的邮箱管理，过滤掉不想要的邮件。让我高兴的是：Outlook的版面有所改进，大部分功能都在首页显示出来，对加快信件的处理速度有所帮助；如果邮件正文中含有E-mail地址，我们可以单击右键把它直接添加到通讯





簿。总而言之，IE5附带的Outlook大约可算是至今功能最全面的电子邮件处理系统。然而凡事有利必有弊，如果你只是做一些简单的收发信工作，那么繁多的功能只怕起不了什么作用，这样的话，你还是会用那些小巧的邮件工具吧（比如Foxmail）！^_^

IntelliSense技术

微软发布的新闻说IE5采用的IntelliSense技术，可以使部分信息的处理实现自动化。那么，这种技术给我们带来了什么好处呢？笔者认为：最有用的两个功能是搜索和离线浏览，其他诸如Web地址的输入自动提示反倒成了理所当然的了。

搜索功能的增强体现在可以搜索中文信息，可以搜索中国大陆的信息，尽管搜索的结果较少，而且搜索引擎只有一个。还体现在可以搜索历史栏目的信息，这无疑方便我们离线时查阅信息。

你可以在收藏夹内将常去的网址选择“允许脱机使用”，然后设置一些计划任务和存放空间，上网时按工具栏的“同步”按钮即可将页面甚至整个网站（只要你有足够空间和时间）抓到你的硬盘上，然后下网慢慢观看。一直以来，人们认为IE的频道功能是个鸡肋，常用它的人没几个，如今IE5增强了的离线浏览功能更让人觉得频道的存在简直是多此一举，即使没有频道的网站亦可用脱机使用的方式把它首页下载（所谓“频道”就是把新闻页“推”到本地硬盘，现在大多数网站的首页就是新闻页，定期使用“同步”按钮就可以实现这种功能）。不过，IE5仍然包含了频道，我自己揣测：微软不会那么轻易承认自己的错误，频道技术虽然式微，但却不会消亡，也许在未来它会有一个突破发展！

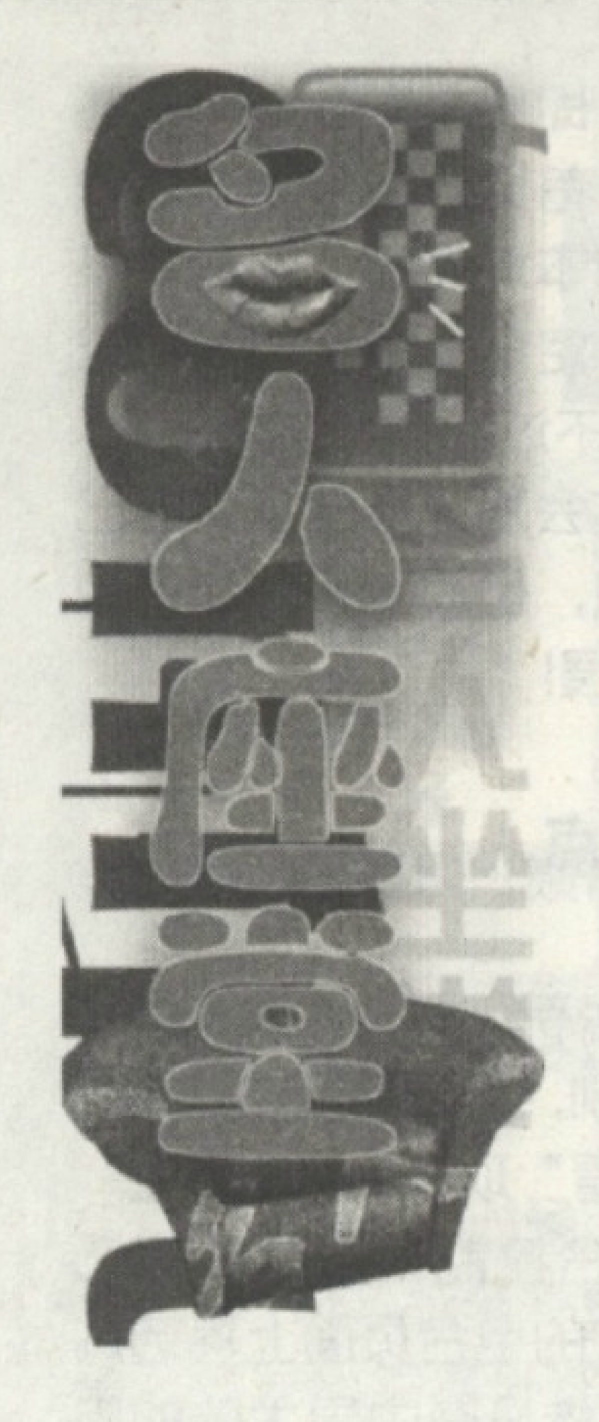
其它亮点

IE5中还提供了其他一些新东西。比如电台功能（和RealAudio没什么区别，也有可能就是改进的RealAudio），就在“查看”项目的“工具栏”里。选择后会出现一排电台控制栏，然后再选“电台指南”，接着到微软的电台页面上挑选几个你喜欢的电台…呵呵，可惜没有中国大陆的电台！？

又如在“工具”项目里“邮件和新闻”栏，可以选发送网页和连接。对，就是可以把浏览器上看到的网页或Web地址直接发给别人，不用像以前那样存储了再以附件形式发出去。你还可以自定义工具栏，增加或减少按钮的数目。在“Internet选项”的“高级”工具栏中，它提供了更多的设置，从页面错误提示到个性化管理，不过普通用户面对这些设置时也许会很挠头吧。还有好东西吗，那就有待大家在使用中慢慢发掘了。

后感

IE5无疑是一个相当稳定和全面的浏览器以及其他互联网工具的解决方案，经过一段时间的试用，我毫不犹豫地让它取代了IE4和Netscape在我的电脑上占据的地位，然而我依然没有放弃一贯使用的那些小工具：Foxmail、Netants、Webzip等等。因为在内心里不希望微软真的实现它一统天下的宏图壮志，毕竟百花齐放的软件世界才能让我们这些用户最终得益，也希望Netscape能尽快拿出一个可以和IE5比拟的新版浏览器…哈哈哈，那时候我还是会两个都装，两个都用，可别说我贪心呀！^_^



北京 张枫：求先生现在还玩游戏吗？您最喜欢哪一类的游戏？金山出的所有游戏您都玩过吗？您认为水平如何？

答：我现在还玩游戏。最喜欢战棋类游戏。金山出的游戏我全玩过，很熟悉。我认为相对来说水平不错。在国内算是前几名的。

太原 邓帆：求先生平时也穿中山装吗？我觉得你穿中山装是好精神的，可是比穿西装会显得年纪大一些，你可以告诉我年龄吗？另外我就是想知道你穿中山装是怎么想的？

答：平时也穿中山装。我今年33岁。穿衣服其实是随兴致，不太注重。穿中山装的想法？没有特别的想法，就是喜欢我们自己的服装的味道。而且穿着觉得很舒服。

成都 王会明：首先我要感谢求伯君先生为中国民族软件业支撑着一面大旗。我想问一些私人方面的问题，不知您能否回答？您是什么地方的人？现在您一般居住在那里？香港？珠海？北京？您有孩子了吗？就中国目前的软件业情况看，您觉得您会让您孩子继续从事中国民族软件业吗？

答：我是浙江绍兴人。平时住在珠海，珠海公司是公司的研发基地。有孩子。小孩子长大后从事什么样的职业要看他自己，我主张尊重孩子的个性。当然如果他喜欢搞软件，我会十分高兴的。

上海 张中斌：求先生您开发WPS2000的制作组有几个人？制作组在什么地方进行的开发？下一步还有什么打算？除了WPS系列和游戏外，金山还有（或准备）什么方面的软件？

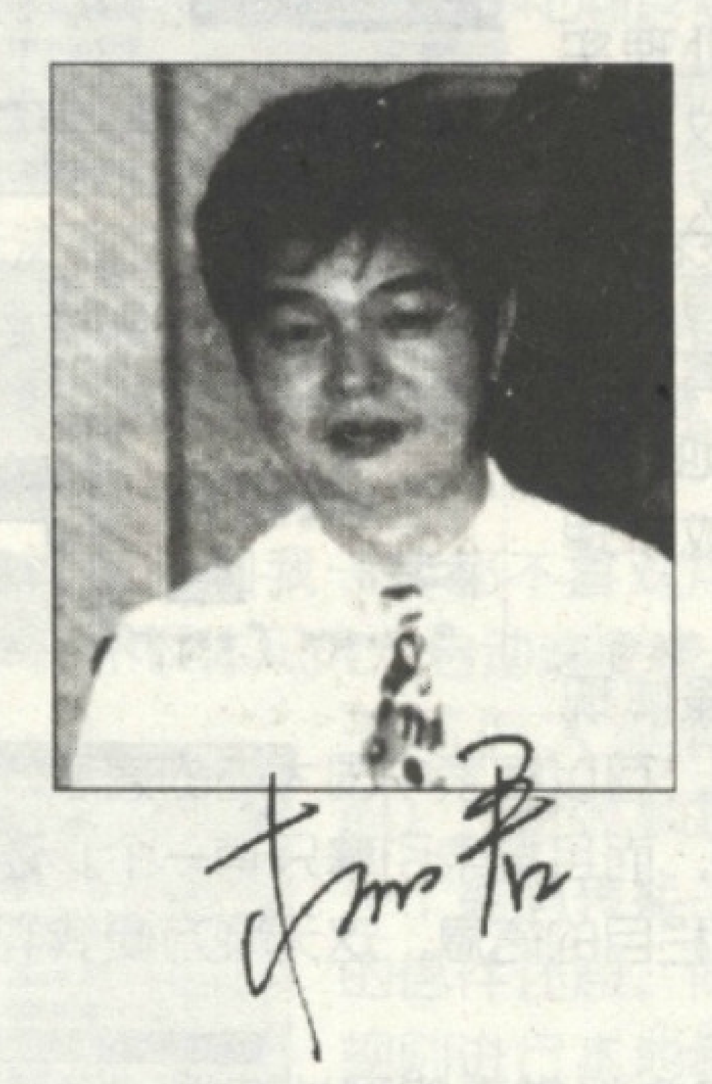
答：WPS2000研发组二十多人。在珠海公司进行开发工作，珠海有一个很好的开发环境。除了WPS和游戏外，金山在工具软件娱规律性软件方面都有所涉足，金山是定位在通用应用软件的一家专业软件公司。我们的目标是让金山的软件运行在每一台电脑上。

长春 高诤：对不起，我还没看到WPS2000，可我觉得从WPS97到现在这么短的时间又推出2000，能有本质的提高吗？现在这套WPS2000是类似WORD的文字编辑器，还是类似OFFICE的办公系统？

答：WPS2000是智能集成办公系统。它具有文字处理，表格处理及文件演示等多项功能，是比较实用的一个全方位的办公系统。与WPS97相比，WPS2000可以说是前进了一大步。

上海 陈迪：我虽然一直是使WORD的，但经常看到类似“WPS97”更适合中国人的习惯，在中文处理上更具优势。我试用了一下，感觉和WORD差不多，我非常想知道那些“优势”具体指什么？

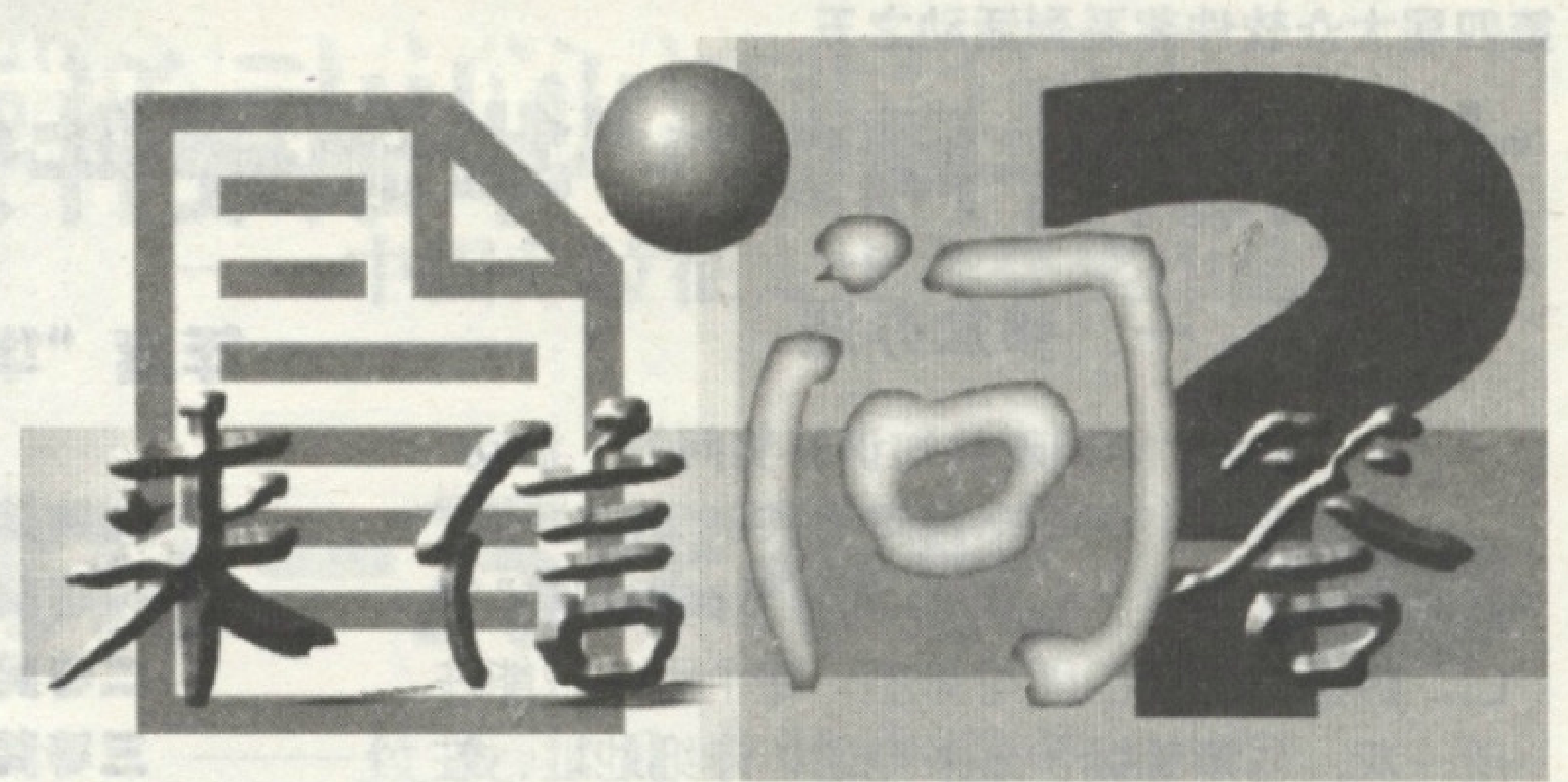
答：在界面上，WPS2000与WORD是差不多的，这主要是适应了WINDOWS标准来制作的。我们必须承认人们在使用上的一个习惯问题。至于优势，建议你先用一下我们的WPS2000，相信你会得到很好的感觉。



求伯君，1964年11月26日出生于浙江新昌县。1984年毕业于中国人民解放军国防科技大学；1986年进入北京四通公司；1988年进入香港金山公司；1989年开发成功国内第一套文字处理软件WPS；1994年成立珠海金山电脑公司，任董事长兼总经理。

下期预告：鲍岳桥，UCDOS汉字平台主持开发人，现为联众电脑公司总经理。

欢迎大家多提问题，读编往来E-mail地址： reader@popsoft.com.cn



中学生　黄良友：对贵刊只能看懂游戏介绍还有一些广告，至于其它什么“WINBENCH 99、UltraEdit-32……”那些要对电脑有相当认识的人才看得懂的软件，我一点也看不懂。每次收到贵刊总是看后面部分，前面部分就成了一大叠废纸了。所以我希望贵刊能刊登一些通俗易懂又实用的软件吧——至少能使我看懂2/5吧。

答：最近我们收到不少关于这方面的来信，反映我刊，特别是应用部分介绍的知识过于专业化，对于这个问题我们进行了专门的讨论。部分文章的确存在着专业化的倾向，今后我们将更加注意使用通俗、生动的语言，深入浅出的讲解各种电脑知识；另一方面，由于长期在业内工作，对初中级读者的水平定位往往偏高，所以非常欢迎大家向我们反映意见，以便工作的改进。不过你所提及的这两个软件，我觉得并非是要“对电脑有相当认识的人才看得懂”，而是两个非常流行和好使的软件，会不会是你根本就没看呀。《大众软件》并非一本纯游戏娱乐的杂志，它是一本融知识性和趣味性于一体的科普读物，所以我希望许多初学电脑的读者，不要把电脑看得过于神秘，也不要把眼光局限在游戏之上。我相信只要您耐心去读，就一定能看得懂，就一定能有收益。

湖北　肖洋：在我们这里的中学生中出现了许多游戏迷，他们非常痴迷于电脑游戏，而师长们总是耽心他们由于玩游戏而误了学习，在各种精美游戏层出不穷的今天，我们应如何处理好玩游戏和学习之间的关系呢？

答：我是反对学生玩游戏的。玩游戏和学习之间的关系确是很难处理好的，说实话我那么大年纪的时候从来都是玩上游戏不要命，很难说有什么自制力。现在的游戏，玩起来又决非一两天可以通关，如果在上学期间玩上了瘾，怎能不耽误学习呢？不过现在还有许多人荒唐地认为，玩游戏就会使机器感染病毒，也亵渎了尊贵的高科技产品，而中学生玩游戏更会学坏。其实有许多好游戏，不仅可以能消遣娱乐，更能增广见闻，因此学生在假期中玩上些游戏也是有益无害的。许多大片的档期往往设在学校寒暑假的开始，因此你也不必为错过好游戏而懊恼。

重庆　龚显渝：从贵刊开始发行光碟起，我就非常关心，但是由于不知道每期光碟发行的具体日期是每月的几号，所以每次都要多跑三四趟才买得到，而且三月份的光碟我现在还未买到。现致函贵刊，请告知：1.贵刊每期光碟发行的具体日期是每月的几号？2.我想邮购光碟，不知如何办理？

答：我们每期光碟的发行日期是每月的1号，由于外地路途远近不同，会晚上几日，重庆地区一般在5、6号应该能够买到。如果想邮购，无论全年、破月均可汇款到大众软件邮购中心。（地址：北京和平门邮局3056信箱　邮编：100051）

读者　潘治：我曾是贵刊的忠实读者，忍不住要给你们提意见：增强网上建设，实现网上投票（我在访问贵网站时看到此项说明但无法实现）。另外晶合聊天室有网址吗？建议每期刊登。

答：首先谢谢您对网站的关心，大众软件网站（www.popsoft.com.cn）已在4月20日进行了一次大的改版，您所建议的功能已经加人网站，并且新添了贴子室以便广大网虫的交流。现在就等着您再来做客，并留下宝贵意见。

读者　付强、TIGER、呼声、熊书涛等：关于要求在光盘中收录软件的请求。

答：你们所希望提供的软件已经收录在本期光盘中，有的是前几期已经提供过的，请翻看每月上半期杂志的光盘目录。由于要求提供收录软件的读者众多，除一些大家关注的软件外，受版面限制不能一一答复，不过请诸位放心，我们将尽最大可能满足读者的要求。

第四届大众软件奖系列活动之五

大众软件网站“华硕硬件知识有奖问答”

一．参加办法：

1．月度“华硕硬件知识有奖问答”活动

本活动自1999年5月起至1999年12月止，在大众软件网站上专设“华硕幸运有奖问答”窗口，点击进入窗口即可参加。每个用户只能注册一次，写清邮编、联系电话、详细地址、姓名，每周可参加一次比赛，答案记入用户参赛信息数据库。每答对一次可获得一次中奖机会，每四周从填写答案正确的用户中抽奖。

2．年度“华硕有奖问答幸运大奖”活动：

年终，在大众软件网站上刊登“华硕有奖问答”的大奖获得者和活动的有关专题报道。只要参加月度“华硕硬件有奖问答”活动的并填写答案正确的参赛者就有机会参加年度“华硕有奖问答幸运大奖”活动并获大奖。

二．奖励办法：

1．月度“华硕硬件知识有奖问答”活动：

每月由大众软件网站随机抽取，从答案填写正确的参赛者中抽66名获奖者。

月度“华硕硬件知识有奖问答”奖品：

一等奖：1名，奖品为AGP-V3000ZX
二等奖：5名，奖品为华硕手表
三等奖：10名，奖品为华硕笔记本手册
纪念奖：50名，奖品为华硕计算器钥匙链

2．年度“华硕有奖问答幸运大奖”活动：

年底大奖活动获奖者从参加月度“华硕硬件知识有奖问答”答案填写正确的用户中抽取68名获奖者。由《大众软件》杂志社和华硕公司于1999年底联合为获得者颁奖。

年度“华硕有奖问答幸运大奖”奖品：

特等奖：1名，奖品为AGV-V3400TNT
一等奖：2名，奖品为ASUS CD-S400
二等奖：5名，奖品为华硕手表
三等奖：10名，奖品为华硕笔记本手册
纪念奖：50名，奖品为华硕计算器钥匙链

以上奖品由华硕公司独家赞助。
本次活动解释权归《大众软件》所有。

《我心目中的中国劳拉》

——中国劳拉征文比赛获奖结果



这次由《大众软件》杂志社和北京新天地多媒体公司联合举办的“我心目中的中国劳拉”为主题的征文比赛，得到了众多的读者的热烈反响，在短短的2个月时间，编辑部收到了三百多封来信。很多读者在信中，将自己对中国劳拉以及现在的中国女性的看法和希望表达了出来，因为游戏里的人物和现实社会中的人肯定有很大很大差距，所以这些观点肯定有不合适的方面，但出发点还是好的，就是希望中国的新女性自立、自强，象劳拉一样勇于面对挑战，作残酷的现实生活中的强者。

在杂志截稿前，我们得到了北京新天地多媒体公司的最新消息，“中国劳拉”已经评选出来了，就是北京广播学院的符少婷小姐。

一等奖：

湖南株洲　彭子辉《等你一万年不长——致我心目中的中国劳拉》

北京新天地互动多媒体技术有限公司提供的精品正版游戏软件三套

大众软件奖奖券一张

二等奖：

北京市　高　伟《缥缈而高贵的中国劳拉》

山东青岛　张　晖《海上看日出》

北京新天地互动多媒体技术有限公司提供的精品正版游戏软件二套

大众软件奖奖券一张

三等奖：

江苏泰州　曹　宇《丽影难觅》

湖北武汉　方　晶《我心目中的中国劳拉》

北京海淀　张江川《我心目中的Lara》

北京新天地互动多媒体技术有限公司提供的精品正版游戏软件一套

大众软件奖奖券一张

纪念奖100名

大众软件奖奖券一张

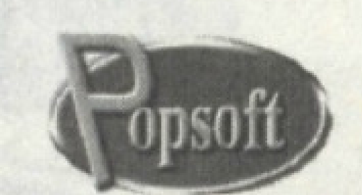




《我心目中的中国劳拉》

——中国劳拉征文比赛获奖作品选登

等你一万年不长



——致我心目中的中国劳拉

● 彭子辉

我在生命的感应里终于聆听到了一种深情的召唤，是你吗？你终于来了，也是我该出发的时候了。

你有一双让我一见就终生难忘的眼睛，一双让我有找到家的感觉的眼睛。你的目光能穿透历史的烟尘，细察文明的脉络，找寻生命的真谛——你的目光是我回家温馨的路。

你有美丽的容颜，矫健的身姿，坚韧无比的毅力，一往无前的勇气。你不是那种一见到老鼠就惊魂失措的女孩，却会在穿越沼泽后见到天上一颗孤星而闪动盈盈的泪光。你受过高等教育，通晓英语，熟读历史，爱好中国诗词，能歌善舞，精通计算机，触类旁通，涉猎于文物、考古、探险、天文、地理……甚至枪法精确可以击落星辰，击技高超可以搏斗猛兽。在温婉的笑容里，平静的言语中，没有多少人知道你的心中却有着要历遍千难万险的激情与誓言！

你好，中国的劳拉。你不再是喜欢独自躲在春闺啜泣的林黛玉，也不是难以出闺门一步的崔莺莺，中国几千年脆弱的女性文明与娇弱羞涩的风度，已被你抖落得干干净净。今天在你的身上，是中国女性现代精魂的崇高的升华和庄严的展现，因为你，所以要重写九十年代的东方女性最瑰丽的一页。你在天之南出发了，我也在海之北动身，我们都走在千万里外互不平行的两条路上，而我坚信：这两条不平行的路，总会有一个交点。

你不必去热带丛林，也不必急着去印度神庙，还有世界各地的险区。告诉我，用你清婉的声音告诉我中国的大地下那些更加奇瑰的景色。我想在十三陵被发现前，你已经来过了，是你告诉世界的。我猜测你现在正准备探险秦陵，在千年前的暗道里寻找历史的出口，为世界报道来自秦朝的消息。在西北的古道上，我依稀看你骑在马上娇好的身影，秀发宛如昨日的漫天烽烟——蓦然回首，长河落日圆。西南的冰山上，我仿佛看见你冻红了的极迷人的笑脸，在高原很近的阳光下熠熠闪亮，泛动着葡萄美酒般的光泽。依稀在塞北，在长城上，古月下，你点燃一堆篝火，用歌声倾诉着你幽独的心扉。依稀在江南，三月的江南，西湖旁，断桥边，细雨中，是你在踽踽独行吗？细雨和春色，是不是让你放慢了苦旅的步伐？二十四桥，明月下，是不是你清瘦的箫声，在细说着青春的婉叹……中国的劳拉，你万里归来，风尘满面，在清泉洗涤后稍事修饰，坚韧里的笑容，又一定会飞扬着东方女儿绝代的风华。

让我们相约，相约去罗布泊！我知道，那是一个死亡地方，而我却要穿越那里，获得灵魂的再生和对生命的觉悟。那真是一条走不尽的路啊，太阳榨干了我的汗水，大漠吸尽我的水源，太阳要燃烧我！在生命的极限，我会坚持着，一定会坚持着，我坚信不久你会来到……是你吗？是你来了吗？中国劳拉。你一定会用你已不多的存水滋润我，你会坐着用双腿垫起我曾经高傲耸立着的头颅，你还会用长长的秀发为我遮挡灼人的阳光。此时，在上苍的视线里，我们不过是大漠中一个渺小渺小的点，而在我模糊的泪光中，你却是一个伟大的人。

我虚弱得也许说不出一句话，我嗫嚅着要说，你一定会用手指轻轻点住我的干枯的嘴唇。让我说，让我说吧，我虽然没有气力大声喊出那万古不灭的三个字，却一定能轻轻地说出求证了半生的一句话："等你一万年不长，因为我终于爬涉到了你身旁。"

因版面原因，其他优秀作品请见本期"专题企划"。



A盘

特别赠送 创龙传完全正式中文版

B盘

本光盘将不再支持640×480分辨率而改为800×600的64k(16bit)种颜色以上环境使用(请使用小字体或Windows标准方案),本光盘将不再支持win3.x下正常运行。

A

大众特区

照片引子制作器
歪博——按钮工厂
Desk At Will
Icon Packs
Power Pro
CuteFTP 2.8
O' YEAH FTP
Terrapin FTP
Browser 2.2
Bullet Proof FTP 1.10
LeechFTP 1.3
DragAndScroll V2.0
Scroll It
CoolMouse 98 V3.0
Peep Show V1.0
JoyMouse 3
Noisy Mouse V1.0
Mouse Trap 3.0
FolderPrinter
Folder Size Shell Extension

工具宝库

Active Folder 1.0
AutoZip 4.0
下载文件管理器 1.0
EmEditor 2.00
Grduw 3.18
Hmonitor 3.1.0.2
Pwin98 2000年补丁
WorldTime 4.0.0.100
电子书库 3.0.14
Stock股票分析软件
TR for Win95
Visual Multitool 2.1
侠客系统修改器
Wintune 98 1.00.34
ZipMagic 98 2.01
ZipMagic 98 2.02升级版

反毒课堂

KILL98&95升级文件
KILL for Windows 3.2 & Dos升级文件
Kill for Windows NT 升级文件
KILL for NetWare 服务器升级文件
Kill for NetWare补丁文件
KV300用户升级文件
KV300+用户升级文件
McAfee VirusScan 病毒数据库升级文件
瑞星杀毒软件查毒版
瑞星杀毒软件标准版
瑞星杀毒软件长城电脑OEM专用版升级程序
瑞星杀毒软件康柏电脑OEM专用版升级程序
瑞星杀毒软件其它电脑OEM版升级程序
VRV杀毒套装升级程序
行天98 DOS共享版
行天98 DOS升级版
行天98 Win95/98/NT工作站版(中文)升级程序
行天98 Win95/98/NT工作站版(英文)升级程序
行天98 Win95/98/NT共享版
行天98病毒百科全书

驱动程序

帝盟 FIRE GL 1000 PRO FOR WINNT
帝盟 MONSTER 3D II FOR WIN95
帝盟 VIPER V330 FOR WIN95
帝盟 VIPER V550 FOR WIN9X
帝盟 VIPER V550 FOR WINNT
帝盟56K MODEM 驱动升级程序。
KYE MaxFire G07 Pre-release 1.0八键手柄驱动程序
Digpad 六键手柄驱动程序
PowerStrip 2.4显卡超频工具

网络纵横

BrowserSizer 1.03a
RUN
\NET\BSZR103\BSZR103A.EXE
CheckMail 32 2.0
Diffondi V3.1.1
Doorbell 1.19
eFAX Microviewer 1.0
IP Watcher 98 v1.8
ELF x WINSOCK
MS IE5
Rave for ICQ 0.9.0.6
SmartDesk WebSuite

声光色效

Xing Mp3 Encoder 1.5
Unreal Encoder 1.35
Virtuosa Gold 3.01
FreeAmp V1.0.0
CDH TrayPlay 3.5
Jet-Audio Plus 4.02
K-Jofol 0.51
MP3 Fiend 2.5
XingDVD Player 2.0.3 Full version

趣味小屋

盖瑞巴洛 屏保
超级男孩合唱团 屏保
劲车图片 屏保
F1方程式赛车 壁纸
拳皇 98 壁纸
劳拉 壁纸
动物图片 壁纸
花卉图片辑
苏—27 壁纸
坦克、装甲车图片辑
海洋世界 桌面主题
游戏图标
乔丹动画图标
Particle Fire Screen Saver 1.1

B

游戏DEMO

装甲世界
坦克赛手
马路战争
魔空战记
金属地带
运动赛车

补丁升级

《三角洲特种部队》修改器
《未来战警》修改器
《辐射II》角色编辑器
《玩具兵大战II》修改器
《魔法门英雄无敌III》修改器
《生化危机II》修改器
《星际争霸——母巢之战》1.05版补丁
《三国群英传II》1.02版补丁
《江湖》1.16版补丁
《风色幻想》1.20版补丁
《异教徒II》1.01版补丁
《起义II》的3Dnow补丁
《半条命》的3Dnow 补丁
《幻世录》V1.03版的补丁
《骑士与商人》1.32版补丁
《美少女梦工厂III》相册存档
《上帝也疯狂:真实的幻境》(中文版)魔法修改器
《血祭II》修改器
《异教徒II》的修改器
无限法力之间进行切换。
《盗贼:黑暗计划》修改器

特别鸣谢:
音乐支持: 白勺
片头动画: 摩恩网络
安全监护: 北京时代先锋软件有限责任公司
病毒监测: 北京冠群金辰软件有限公司

大众软件服务快车

本期广告索引

大众软件特别推荐

软件名称	邮购价	网员价
WPS2000	980	785
金山游侠Ⅱ	78	70
决战朝鲜	78	70
星际神鹰(5CD)	168	143
三国志英杰传	108	92
异形追杀令	148	126
大富翁4	128	102
起义Ⅱ-再造帝国	138	120
魔法门英雄无敌Ⅲ	148	133
世界足球经理	148	133
模拟城市3000	149	119
半条命	148	133
千典游戏龙3	28	25
东方不败	80	75
瑞星9.0	230	184
行天98(新版)	118	106
KV300+	260	156
USB PC Camera 摄像头	890	850

晶合软件广场

大众软件邮购中心

如何加入大众软件邮购中心服务网

您只需打电话(010)67024050或来信申请(地址:北京和平门邮局3056信箱 邮编:100051)便可成为大众晶合软件邮购中心服务网的网员(每年需交纳网员费10.00元)。另:您可在邮购产品同时将网员费汇来并在汇款单附言中注明。

网员凭卡在邮购中心邮购产品将享受到如下优惠:

1、邮购中心备有近5000款软件可供您邮购,并享受8折优惠(不包括特价产品、打包产品及期刊);网员在购买8折产品的同时,可6折购买我们提供的特惠产品(特惠产品将不定期的刊登在杂志上)。
2、收到产品后若有任何质量问题均可调换,解除您的后顾之忧;
3、每月一期《晶合软件广场》,上面刊登最新软件信息及详细产品目录。
4、每年12月我们将在“晶合(大众)服务卡”的拥有者中抽取幸运消费者;
5、不定期的向网员发放产品海报及厂家纪念品;
6、网员将有机会被邀请参加厂家举办的各项活动。

本期特惠产品:生死之间II 原价:98元 现价:70元
(5月1日——6月15日有效,以邮戳为准)

大众软件邮购中心 邮购地址:北京和平门邮局3056信箱 邮编:100051
收件人:大众软件邮购中心 电话:010-67024050

以上产品在晶合软件销售连锁组织(大众软件服务部)各专卖店均有销售,大众软件邮购中心可办理邮购业务。
每款软件(需加10.00元邮费,特快专递30.00元),收到汇款24小时内发货。需要详细产品目录的读者可来电来函索取《晶合软件广场》(邮费2.00元)。



晶合连锁　服务大众

《心跳回忆背景设定》面市后受到了广大用户的欢迎。但此产品主要是通过书刊零售渠道销售的，通常无法提供完善的售后服务。针对这种情况，我们特与晶合（大众）软件销售连锁组织的各家分部联系，共同为各位用户提供最好的服务。不论您是在何处购买，只要您的《心跳回忆背景设定》无法顺利使用，可以到下表所列的任何一家分部或分店测试，如果是光盘的质量问题，我们免费为您提供更换。当然您也可以通过邮寄方式进行更换。

邮寄地址为：北京和平门邮局3056信箱　　邮政编码：100051

大众软件读者服务部（晶合软件连锁组织）

名称	地址	电话
北京晶合总店	北京崇文门西大街6号楼	010-65266244-61
北京中关村晶合分店	北京中关村现代电子市场二层	010-62630299
北京长椿街晶合分店	北京宣武区西大街丙103号	010-66018119
北京和平里晶合分店	北京东城区和平里中街12号	010-84210214
北京垂杨柳晶合分店	北京广渠门外大街28号楼东1号	010-67786334
北京万寿路晶合分店	北京海淀区万寿路20号	010-68159093
北京大兴晶合分店	北京大兴兴丰大街62号	010-69202500
天津展望晶合分部	天津市和平区鞍山道131号旁8门	022-27830166
南宁奥讯晶合分部	南宁市新民路6号文化市场A座三楼22号	0771-2621521
太原和生晶合分部	太原市新建南路138号	3051-7234490
上海钜隆晶合分部	上海市武夷路258号	021-62136457
苏州仓浪晶合分部	苏州干将东路35号	0512-7246529
武汉精恒晶合分部	武汉市洪山区珞瑜路129号-附2号	027-87654137
昆明棒子晶合分部	昆明市圆通北路38号	0871-5176880
大连维尔晶合分部	大连市西岗区中山路161号	0411-2817847
贵阳兄弟晶合分部	贵阳市公园西路西南电脑城206室	0851-5894210
厦门南瓜晶合分部	厦门市思明南路402-4号	0592-2096439
山西大同晶合分部	大同市互助里2号楼	0352-2044320
石家庄浪潮晶合分部	石家庄市华西路19号	0311-8613050
石家庄自然电脑晶合分部	石家庄中山东路429号	0311-5096096
兰州龙安晶合分部	兰州市科技街119号	0931-8811591
长春安航晶合分部	长春市工农大路14号科技城5404	0431-5656612
锦州北方晶合分部	锦州市凌河区云飞街二段57号	0416-3131788
南京新高晶合分部	南京市珠江路350号二楼商务办	025-3371783
新疆华顺晶合分部	乌鲁木齐市明园西路9号附2号	0991-2810057
杭州南北晶合分部	杭州市教工路7号	0571-8073048
保定丽景晶合分部	保定市五四西路153号新市区人民政府对面	0312-3035112
安阳天天电脑晶合分部	安阳市人民大道中段	0372-5935740
哈尔滨北方晶合分部	哈尔滨南岗区西大直街98号金北方图书超市	0451-6415498
齐齐哈尔光大晶合分部	齐齐哈尔龙华路邮电佳宅1号楼106室	0452-2404644
柳州金利电脑晶合分部	柳州市三中路45号好机汇电脑超市2011	0772-2835821
河南周口晶合分部	河南周口市七一路东段武警医院楼下	0394-8265701
海口宏胜晶合分部	海口市海秀大道10号DC电脑城18号	0898-6717056

不过在此之前您最好先确定问题是否是您的系统不符合软件的要求或是光驱的老化所引起的，如有问题可以拨打我们的服务热线：(010)65266244-61。



在全国广大玩家的热情支持下，新天地互动多媒体与《大众软件》杂志社共同举办"中国劳拉"真人模特的评选活动已圆满结束。中国游戏软件业风风雨雨发展至今，已渐成规模。此次活动的举办，就是为了树立中国游戏软件业的形象，为中国游戏软件业注入新的活力，更好更快的与国际接轨。而通过这次活动，我们更是深深的感到了来自全国读者、玩家的那份热心支持我们的真挚感情，令我们无时无刻的不为广大玩家对中国游戏业及新天地的热情支持和关注所感动，这将是一份我们终生难忘的记忆!

在12月活动细则刚刚登出的短短一个月时间中，雪片一般的来信就从神州大地的四面八方飞到了我们的手中；共有前来亲自应征的女性72人，寄来详细照片的女性167人。在这些应征参加劳拉真人模特的女性中，我们惊喜的发现了许多热爱电脑、热爱游戏的"女玩家"、"女网虫"，从言谈话语中我们能感觉到她们中勇于参与、仪表大方、性格活泼的更是大有人在。经过仔细的筛选，我们从中选出了4位小姐作为首批候选者，并在《大众软件》杂志中公布了候选者，同时在《大众软件》上刊登、发放选票，供全国读者、玩家进行评选。很快的，来自全国各地的投票几千张飘然而至。同时，首都在线（www.263.net）也在国际互联网上推出了网上投票活动，数目同样难以统计。大家都对这次活动给予了充分的肯定，对四位模特在扮演劳拉时所表现出来的非凡气质更是一致赞赏，认为她们绝对能和洋模特们一较高下了。而尤其特别的是，她们并不是身价千金的名模，她们都是普普通通的中国人!

99年3月，唯真总裁姆切尼（Tim Chaney）先生对新天地互动多媒体进行访问时，对这次"中国劳拉"的评选活动十分感兴趣，并给予高度的评价，他认为这是一项很有创意的活动，表明中国游戏软件已向国际化、成熟化发展。此外，Eidos也给予了此次活动很大的关注，这次"中国劳拉"最终获奖者的资料将全部发往Eidos，并获得Eidos的官方认证。

在四位候选人之中，尤其以A王蓉小姐和B符少婷小姐更为出众，两者得票不相上下，难分伯仲。这场"中国劳拉"的角逐如此的激烈和引人入胜，究竟鹿死谁手，谁将摘取"中国劳拉"的桂冠，大家都在拭目以待。

终于，所有的选票都已计算完毕。四位候选人共计得有效选票7393张；其中王蓉小姐共计得票2573张，符少婷小姐共计得票2836张，张煜小姐得票1120张，李婧小姐得票864张。

符少婷小姐得票数最多，高举榜首，获得"中国劳拉"——中国首次劳拉真人模特评选的大奖。
王蓉小姐、张煜小姐和李婧小姐获入选模特"入围奖"。

海上看日出

山东　张晖

那是个平常的一天，阴阴的天空中衬出太阳的惨淡轮廓，或明或暗，时不时的一阵清风也让人毫不在意。我却是怀着一份新奇的心情迈进那古色古香的校门，去认识我将面临的四年大学生活以及生活中的同伴们。

那天发生的事情我都记不清了，只觉得一张张的新面孔晃来晃去。可能也就是在那天，我认识了劳拉，因为劳拉是我的新同学。她的出现是那么自然，以至于我都没有多看她几眼。是啊，一个身材单薄，面庞清秀且五官还算端正的女孩能引起别人多大的注意呢？

我是几天后的英文课上知道她叫劳拉的，不由仔细打量了她：齐肩的长发勾勒出椭圆的脸型，淡淡的眉宇间露出一种端庄，薄薄的鼻翼又显出一分顽皮，给我印象最深的是她那纯情的眼神和灿烂的笑容。瘦长的身子真正有点亭亭玉立了。

与我心目中的劳拉有着天壤之别，我虽然有着一丝的失望，但也稍纵即逝，游戏毕竟是游戏，它不可能在现实中找到完全一样的翻版。我必须承认眼前的这个在用流利的英语矜持地介绍自己的劳拉散发出一种优雅的韵味，她有着至真至诚的气质。

我曾问她：“你知道世界上还有一个劳拉，她出身名门，美丽高贵，性格坚强，历经磨难而又从容不迫吗？”

她茫然地摇了摇头，“真得有这种人吗，是不是一个传奇故事？”

我愣了一下，认真地对她说：“不，一定有的。”

直到今天，我想起自己的话，都会莫名地兴奋，觉得当时很有一种英雄的气概。当一个女孩迷惘而专注地盯着你，期待你的解释，而你又给了她一个美好而肯定的答案时，你难道不觉得自己很伟大，很幸福吗？

就这样，我认识了劳拉，走进了劳拉。

有一次我们出海实习，海上的生活使我们倍感新鲜，大海的魄力让大家意兴盎然。一眼望去，四周茫茫的都是湛蓝的海水，不知源自哪里，又流向何方。海水都是一波一波的，后浪追前浪，永不停息地追逐，真似千军万马在奔腾，永不知疲倦。我和劳拉常常站在甲板上，不说一句话，静静地感受这海的力量，任凭海风吹乱我们的头发和衣服。

我看过很多海上日出的描写，但没想到海上看日出竟造成我对劳拉的一生的痴迷和崇拜。

凌晨四点多，窗外还是黑乎乎的一片，我穿上一件外套到甲板上等日出。天地万物一片寂静，除了大海——它是永远也不会休息的。阵阵的海浪声衬托得宇宙更加沉寂，更加深邃。我裹紧外套，在冰凉的海风中想，人们一定都在甜美的梦乡中，一定都在均匀地呼吸着，宁静，和谐是多么优美的一幅人生画卷了。

我这样想着，忽然看到劳拉来了，她竟裹着一条毛毯，这时天色已灰白一片了。

“你也来了！我都看了好几天了！”她欣喜地说。

我哆嗦着点点头，心中一阵狂热。我们在海风中紧紧靠在一起，共同期待着东方的那一幕绚烂的风景。我都能听到她的呼吸，闻到她头发的香味。我们在阵阵风声和涛声中静静地等着……

终于，东方的火球一点点地露了出来，直到跃出海面，发出万丈光芒。劳拉激动地握着我的手，兴奋地说：“看！这就是和谐的自然！这就是伟大的生命！”

她的清澈的眼睛闪出飞扬的神采，海风吹起她的轻柔长发，在大自然的光辉下，显出健康的活力。

劳拉，这分明就是劳拉！在我拿到三个石像，又闯过一关时，见到的就是这样的一个劳拉！

以后，我每次走在海边，都能感受到劳拉那扑鼻而来的对生命的思索和喜悦……

如今，我蛰居在北方的一个恬静的海滨岛城，而劳拉由于学业的需要，在南方的一所大学继续深造，我再没有见过她，并且我想，我们可能也没有机会见面了。但她确实曾经出现在我的生活中，成为我的记忆的一部分。

空中的太阳依然那么夺目，波光粼粼的海水跳跃着，聚集，散开……

远方的劳拉正在干什么呢？

本文获得本次征文活动二等奖

缥缈而高贵的中国劳拉

北京 高伟

一个丽影在我面前闪过：优雅、矫健，一种无法形容的美。

一座古墓闯进我的生活：玄幻、神秘，一场惊心动魄的较量。

——这就是我第一次看到《古墓丽影》这个动作冒险类游戏神话时的感触。

本游戏的主角——劳拉给我留下了深刻的印象。每每看着她的背影，我便会看到一个拥有西方美的精灵。她的一举一动，无不体现了女性的自然与豪迈，仿佛一只高贵的灵猫，向世人展示着上天赐给她的本领。

劳拉，这个电脑虚拟出来的人物，已成为世界上无数女性模仿的对象。然而劳拉毕竟是依据西方人的形象所设计的，我们中国人要模仿她却似其形易而似其神难。但我认为，中国人就要有中国的特色。古老的文化、古典的艺术、东方人高雅而神秘的气质，都应融入“中国劳拉”这个形象的个性当中去。扮演劳拉，并不仅是模仿她的动作。无论西方与东方的模特都应将自己置身于一个虚幻的古墓之中，去感受周围的一切。忘了自己是在表演，只有凭着惊人的智慧与毅力闯过一道道难关。这种发自本能的动作，比任何模仿都要来的真，来的切。而中国的模特更是要以中国人的思考方式去理解这个角色。你就是劳拉，劳拉就是你。不要把他人的性格强加到自己的身上。

许多人都希望自己心中的劳拉是完美的，但世界上却没有完美的东西，“中国劳拉”的形象如果太完美，反而缺乏真实。亚洲女性没有西方女性那么英姿挺拔，这也许是我认为“中国劳拉”唯一欠缺的地方。与西方人相比，她稍显多了一丝脂肪，看起来没有那么强硬，这也正是她与冒险家的身份稍欠协调的原因；但也许正是这掩饰住肌肉的一丝脂肪，使“中国劳拉”更有女性的柔美与妩媚。所以，我认为她不应像西方劳拉那样身穿紧身的绿色上衣与棕色短裤。而宽松与飘逸一点的服饰对她更合适。她也许不能像西方人那样在遇到危险的时候肌肉做出闪电般的反应，帮助她死里逃生。但她应该具有沉着冷静的判断力，利用周围的环境以最快的速度找到生路。

我虽然希望心中的中国劳拉有高贵的气质，但却又不希望她高不可攀，无法亲近。她应出身名门贵族，受过高等教育而又开朗、大方。我也不希望她变成强硬的“霸王花”，只懂得追求形体的完美与冒险的刺激，而希望她有柔情似水的一面。的确，“情”字是一个永恒的主题。金庸先生正是以一句“问世间，情是何物？”写下了当代武侠精品。没有“情”字，游戏也将有些平平无味，而劳拉虽是一个虚构的游戏人物，但她的感情应与常人无异，甚至比常人更为复杂。一个妙龄少女，又是冒险家、运动健将，可以说她的每个方面都是优异的，而她对待“情”字这个一直被人类认为难以琢磨的问题又会怎样呢？希望游戏的制作者们在《古墓丽影Ⅴ》中能将亲情、友情、爱情等贯穿其中，也希望中国劳拉把这些表现出来。

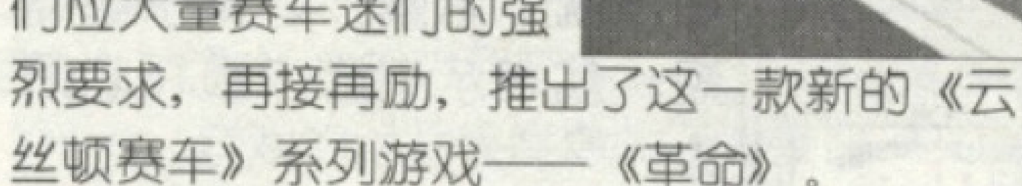
一个柔美的女子，穿梭在阴森的古墓之中，这似乎有些离奇，但这正是游戏的精华所在。看似矛盾的两个事物，却形成了完美的统一体。这的确体现了制作者巧妙的构思。然而对于女子来说，身负十几种枪支，数千发子弹，仍能身轻如燕实是不可思议。而我认为，中国劳拉无须凭借如此现代化的工具来进行冒险。利用周围的一切才更能体现她的智慧。寂静的古墓、古老的原始森林，如此静态的美，是不应强调武器的光影效果从而渲染气氛，增加游戏的耐玩度的。而要尽量施展劳拉的形体艺术，只有劳拉的每个细小动作，才能牵动游戏的每个细节，就像一阵缥缈的风，拂过幽静的大地，每一粒尘土都在风的带动下相互摩擦，相互牵引，达到动与静的完美结合。

虽然完美的东西似乎有些不自然，但我却竭力使我心中的劳拉尽乎完美。好像我所描绘的劳拉，有些像金庸笔下的黄蓉，或是黄易笔下的秦梦瑶。的确，她们都曾在我心中留下深深的烙印，因为她们是杰出的。同样，劳拉也是杰出的。一千个人的眼中便有一千个劳拉。我心中的劳拉是难以用言语来表达的。只有以我的情感及我的心去感受

——一个缥缈之中的“神仙姐姐”。

本文获得本次征文活动二等奖

EA Sports的这一款竞速类游戏——《云丝顿赛车之革命》，充分体现了竞技体育的魅力。涉及各项运动游戏EA Sports当然没有忘记我们这些喜爱赛车，但却无法感受真实比赛乐趣的玩家们，在成功制作了《云丝顿赛车99》之后，他们应大量赛车迷们的强烈要求，再接再励，推出了这一款新的《云丝顿赛车》系列游戏——《革命》。



云丝顿巡回赛，在美国的任何地方你都可以听到、看到、感受到它的魅力。1998年的云丝顿巡回赛是五十周年的比赛，在这五十多年来，云丝顿巡回赛不断地成长，所引起的风潮更是空前绝后，它在美国是成长最快的运动，而且吸引了无数的赛车迷参与。现在EA Sports将云丝顿巡回赛移植到游戏中来，这样一来玩家将亲身体验赛车手所感觉到、所见到、所听见的，就像你亲自驾驶赛车在高达每小时197英里下感受赛车的快感。



《云丝顿赛车之革命》是一部内容真实、丰富的游戏。在游戏中，总共有３１辆云丝顿巡回赛的正式跑车和驾驶它们的赛车手，再加上６辆虚拟的跑车供玩家选择。而且玩家在比赛中还可欣赏到最多达４３辆正式赛车同场竞技的精彩场面。游戏的画面效果自不用提了，通过3D加速卡描绘出的赛车，在每一台跑车上至少有１５００种以上的新颖图案。共有１７种云丝顿巡回赛认定的跑道，每一种跑道都有３Ｄ立体环境显示，而且车辆的动作都是通过动态影像捕捉而制作出来的，这一切都使得游戏的真实度大为提高。另外，音效也极为逼真：新的云丝顿巡回赛引擎加油音效，及各式换档加速的声音，让你可以马上辨识出来各式车辆的不同。

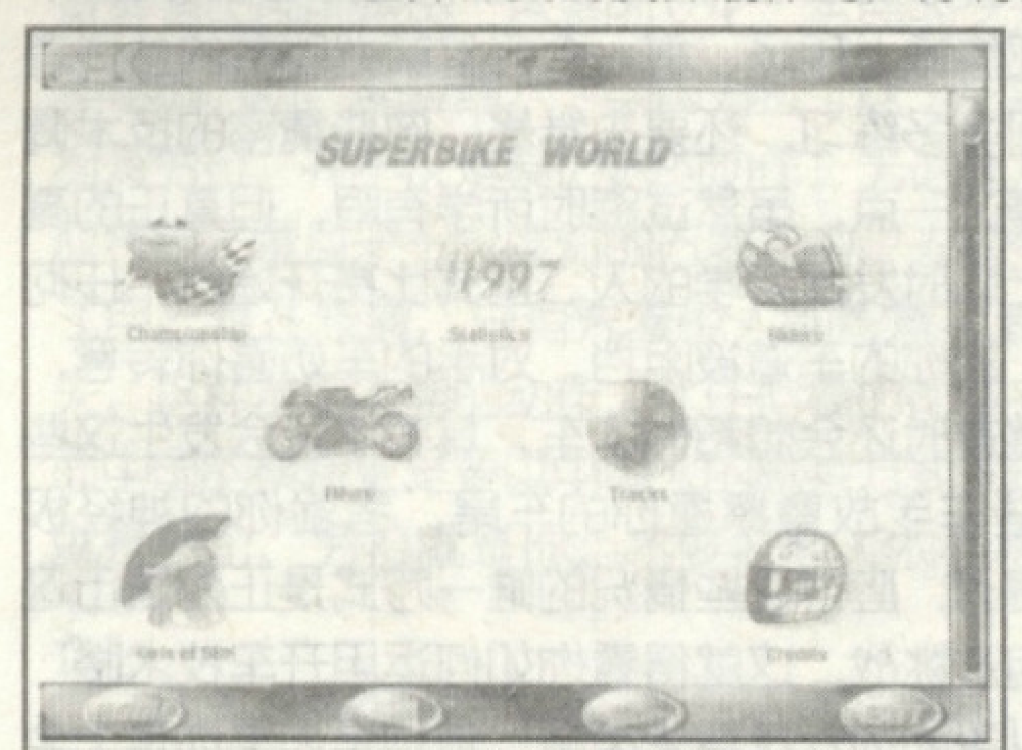
在游戏中，玩家既可根据自己的爱好选择比赛模式，也可以依照自己的需要量身定做自己的赛车。在游戏模式中，比如说，单一赛事模式可用来测试你驾车的技术（不要太紧张哟！），并且能够和云丝顿巡回赛中最好的车手一较长短。假如你想增加你胜利的机会，就必须试跑几圈练习赛以便能够轻易地驾驶赛车，当你一切准备就绪时，就可以开始进行资格赛，以便在赛车开始时抢得最好的出发位置。另外，游戏中赛车的各项属性均可更改：象轮胎气压、避震器、重量配置、悬吊系统、换档模式、车轮弧度、导流板和总油量等等方面。

其实在游戏中，最有意思的一点就是许多在真实的比赛中所用及的策略也都能派上用场。每一个云丝顿巡回赛的参赛者除了应该利用时间多多练习，还要去维修厂做些精密的技术调整和车辆维修。谨记一点，虽然试跑时所学有限，但真正的高手是那些在真正上场时发挥所学的人。正式比赛开始时，任何情况都可能发生。象你的车道被阻挡、对手的车妨碍你转弯，有的车辆在直线赛道时还会想超你的车。其实不只会发生这些情况，常常会有些车手故意擦撞你的车尾，考验你的神经极限。真正上场比赛时，应付这些情况的唯一方式是正面迎击这些擦撞和撞击的困难挑战，这就得看你如何运用开车技术喽！这部分的秘诀可以帮助你安排驾驶策略，特别是如果你是个全无经验的赛车生手的话。参加比赛的次数越多越多，你的学习效果就越好。在游戏中玩家还可以使用各种更为高深的比赛战略，比如：轮流（Taking Turn）、拖曳和超车（DRAFTING and PASSING）、使用气流（pass a draft）、轻弹（slingshot）以及冲撞与磨擦（Bumping and Grinding），不过这些名词其实连我自己都不懂了。

本游戏支持通过直接电缆连接、局域网等多种方式来进行多人游戏。当然，如果你想了解更多有关游戏的信息，你还可以连接到ＥＡ Ｓｐｏｒｔｓ的网站参考本游戏相关的资料：www.nascarrevolution.com；或是连接到云丝顿巡回赛官方网站参考相关的赛事：www.nascar.com。

《摩托车世界锦标赛》可是EA Sports推出的第一部摩托车类竞速游戏。可能是《摩托英豪II》太成功了，也可能是现在赛车游戏的巨大市场潜力使得他们心动，在经过一番精挑细选之后，他们终于以真实的1998年Carl Fogarty世界杯赛摩托车赛为蓝本，推出了它们的第一部摩托车游戏——《摩托车世界锦标赛》。EA Sports的游戏在图像方面毋庸置疑，这部游戏依旧使用了他们在以前的运动类游戏中大获成功的3D引擎，无论图像精细程度还是真实感，都秉承了他们追求极至的理想。在音效方面，它的逼真程度也毫不亚于电子艺界的上一部摩托车游戏《摩托英豪II》，游戏中无论是马达的轰鸣还是车辆之间的碰撞，这些声音都让你大有身临其境之感。其实，话说回来，图像及音效这些因素的好坏，大多还是依赖于玩家的硬件，所以我在这里没有必要多说它的效果如何如何，而下面这个问题才是玩家们真正关心的东西，这便是游戏的内容。

《摩托车世界锦标赛》的逼真程度非常接近于真正的摩托车比赛，它将带你进入无与伦比的摩托车赛事，你将亲自感受赛车团队、赛车手、赛车、赛道以及全世界各地的巡回比赛，这足以让你享受到最高品质的摩托车大赛。游戏中的所有比赛都是参照1998年Carl Fogarty世界杯赛而设计制作的，你将能够亲眼目睹到所有摩托车世界锦标赛的正式摩托车和赛车手以及赛道，特别是里面全新的3D机车造型、动画及摩托车动作更是栩栩如生，玩家能够驾驶到象包括Ducati 916、Honda RC 45、Kawasaki ZX7R、Yamaha Y2F和Suzuki GSXR等一些世界顶尖级摩托车。而在巡回赛中，玩家还可以到澳大利亚、德国、意大利等国家去体验著名赛道的感觉。当然，车赛的车手也都是一些很棒的小伙子了，比如有美国的Colin Edwards、英国的Neil Hodgson、日本的Noriyuki Haga等等，不过他们的名字不象足球运动员的名字那样响亮啦，我们很多人可能从来就不知道的。



玩家在游戏中可以自行选择自定义模式还是完全模拟赛事模式，来感受赛车快感或是体验一下完整的季赛赛事。所以，在游戏中有很多详细的选项可供玩家们自行进行选择。另外，游戏中所有的摩托车参数完全根据真实的轮胎、挂档以及悬吊系统设计的。比如说轮胎吧，轮胎的选择要根据天气状况，以及骑车方式来定。这些因素都有可能会导致玩家最后是获胜还是在路上打摆子。要判断是否使用了正确的轮胎，可以用轮胎测量器检查轮胎的磨损和前后轮的温度。说到轮胎温度，每个轮胎可以分成垂直的三部分：左边、中间和右边。温度计会以不同颜色显示目前橡胶的温度：过冷(蓝色)、适中(绿色)、以及过热(红色)。而且轮胎是会磨损的，轮胎磨损的状态是以三个垂直的黑色长条表示，当你的轮胎还是新的时，三个长条都是最大长度。随着轮胎的左边，中间或右边开始磨损，长条图的长度就开始减少。长条图越短，就表示轮胎的损坏越严重。

最后，再加上详尽的资料帮助，让你对赛车的各项设置、精确的计时系统更为了解，这一切都使得赛事更加真实准确。其中的电视重播镜头可以完全记录自定义或是模拟模式中的重播画面，在每一场赛事结束后都会有一个重播画面的选项供你选择，假如你选择了重播赛事，就可以通过不同的镜头看到各种角度的画面。本游戏也支持多人连线游戏：你可以在互联网（Internet）或是局域网（LAN）上，同时进行八人连线比赛。当然，你要是还想了解更多有关游戏方面的信息，可以连接到EA Sports网站www.easports.com，参看本游戏手册或其他产品的相关资料。





自从Sid Meier创立了Microprose公司并开发了《文明》，这种独特的世界历史策略模式成为了一种文明模式。自《文明II》之后，这一著名系列就一直沉寂着，直至现在，它的序作才刚刚来到这已被“即时”、“3D”占领的世界，就让我们审视这部即将推出的《文明之力量召唤》有什么新特性吧。

继承中的发展

开发小组经过漫长的策划和研究，决定将游戏社会的体制多元化以表达当今世界真实的社会形态，而不仅仅是军国主义与和平主义。最后他们给国家定义了军事、政治、经济、外交以及更多的层面，并且一些诸如恐怖主义分子的危害也加入到社会的生活之中。

当然，游戏的时间幅度增大了，要比《文明II》的时间早2000年，比之往后还延后到几十个世纪，当你玩到后期时可以惊奇地发展到科幻小说中才有的时代。重要的一点，《力量召唤》中的社会是慢慢来进化的，而不是靠革命来发展的，这是Activision所关注的特点。

图形比前两代更生动鲜活

游戏的图形方面也做了一些改进，这是理所当然的事。它的地图大小和《文明II》相仿，不过它的世界更富于生气，青葱莽郁的森林，起伏如波澜的山峦，视觉感观妙极，并且游戏中的3D建筑和人物也是动态的，可以看到人们的走动、攻击，当他们胜利或死亡时会有不同的动作表现。

特殊单位：间谍、外交官及其它

在外交方面，游戏还延用了前两作的间谍和移民单位，不过能力有所改变。移民有前作中几乎可以作所有的建造工作，而在这部作品中他们只能开辟一块殖民地。外交官在大使馆内养尊处优，他们可以收集刺探到敌国许多有用的消息情报。而间谍的能力更强，拥有窃听能力，还可以暗杀掉对方重要的官员。



Civilization: Call to Power

有关战斗和生产

《力量召唤》在战斗方面几乎没有太大的改变，和《文明II》一样，玩家点击战斗单位奔赴目标展开攻击，只是在图象上有些生动的改进。

有前两作中，玩家可以机动地管理你的下属机构，这样的缺点是玩家疲于应付于各个具体的细节，是个效率低下的统治者，为此开发小组设计了即时反馈情报的小表单来协助你的决策，而不用一项项地调查了，当事件发生需要干预时它会自动提醒你，而当经济高速发展春风得意时，它会让你休息一会儿的。

网络及其它

在网络对战方面，Activision表明在这方面投入相当的精力，不过对于详情却三缄其口，只是说：“We'll be doing some very cool things with multiplayer Civilization.”另外我还从网上得到一个确切的消息说，这部游戏将移植于LinuX平台，将由Loki Entertainment Software公司进行移植工作，其工具、选项、战斗和图形将和PC版一模一样。有趣的是Loki的名称是来自北欧的灾难之神，却不知它会给《文明之力量召唤》带来怎样的灾难？

不知道大家还记不记得去年Micross公司Team 17小组开发的那个很有趣的“百战天虫”系列游戏。当时在各个游戏公司都在力图在游戏声光效果3D特性上面有所突破的时候，Team 17却推出了一个2D图形的回合制游戏“百战天虫 II”，用独特的创意，夸张的搞笑手法和轻松愉快的对战方式引起了不少玩家的注意。

现在，当年那些武装到牙齿的虫虫们带着更加精良的超现代化武器装备再一次回来了。这次是Team 17最新推出的《百战天虫——末日战场》，Armageddon据说是圣经中当年善恶决战之处，看来这次的战争真的是小不了了。玩过《百战天虫 II》的朋友一定还记得那令人眼花缭乱的武器库吧，这次庞大的武器库被再次扩充了，虫虫们可以使用的武器装备达到69种之多，目前我们能够得知的新武器情报：

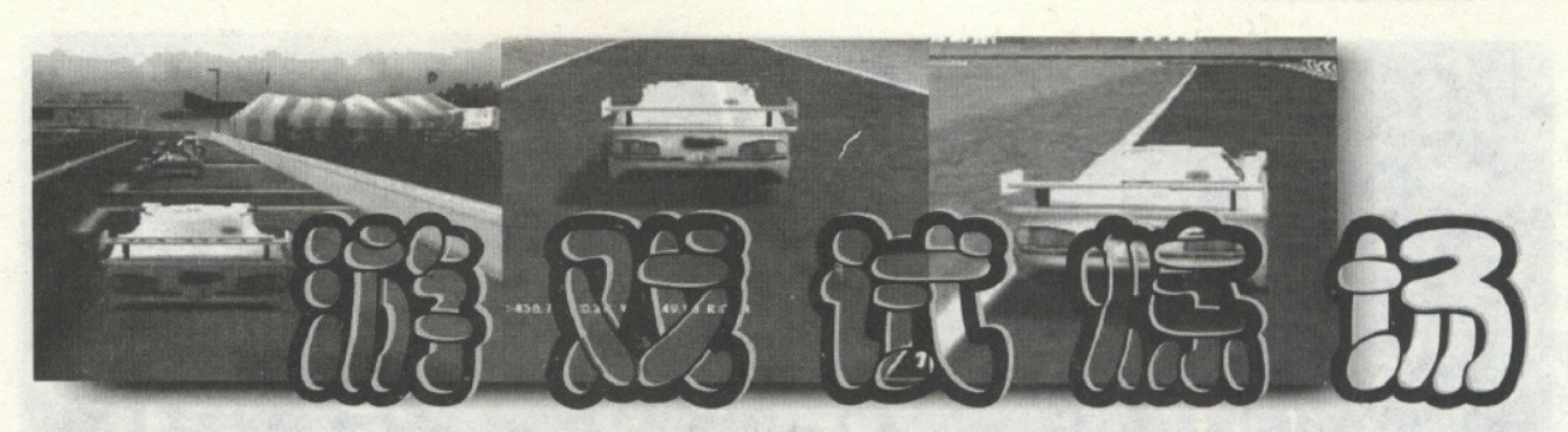
1.水下绵羊(Aqua Sheep)：比以前的炸弹绵羊可要更厉害哦；
2.桥梁工具包(Girder Starter Kit)：可以让玩家更快地建筑一根梁来移动或是阻挡敌人的攻击；
3.地震（Earthquake）：使用后震动地面，会移动虫子和物品的位置，引起一些意想不到的结果；
4.斧头（Axe）：肉搏工具，一次能砍掉敌虫1/2的体力；
5.火焰喷射枪(Flame Thrower)：令人恐惧的大威力武器，可以长时间喷出火焰并且可以随时控制喷射方向；
6.法国绵羊：可以放出冒火的绵羊（？）；
7.冻结（Freeze）：可以把对方的虫子用冰封冻起来；
8.臭鼬（Skunk）：能放出有毒的气体，并能随风传播；
9.印度核实验（Indian Nuclear Test）：恐怖的核打击，能摧毁大陆震飞虫子（真是佩服他们取名字的想象力）；
10.长弓（Long Bow）：可以穿透陆地的火箭；
11.Mole炸弹（Mole Bomb）：据说专门用来打击喜欢挖隧道的虫子；
12.地雷攻击（Mine Strike）：先发出一艘满载地雷的飞船，然后飞船随机地撒下地雷，到时候再看谁倒霉了。
13.公正的等级（Scales Of Justice）：让所有虫子的体力变为一样（哇，均富卡耶）；
14.绵羊发射台（Sheep Launcher）：一次能发射许多绵羊……
15.自杀炸弹（Suicide Bomb）：爆炸你自己的虫子来伤害敌人，并能留下毒气（又多了一种与敌人同归于尽的更好方法）；
16.飞行背包（Lo Gravity）：可以让你随心所欲的飞啊飞，还可以飞到敌“虫”那里放置炸弹哦；
17.交换虫子(Worm Select)：能让你重新选其他虫子来动作。

除了如此庞大的军火库外，Team 17还为“末日战场”重写了地图生成器。现在一共有29种不同风格酷酷的地形，而且游戏的分辨率也可以上到1024×768。在高分辨率下，各种风格都看起来细腻，夸张而又有趣，而且再加上地形的变换就可以产生近十亿种关卡地图来了。

网络时代的游戏自然少不了对战了，《末日战场》支持Modem、局域网、nternet等等方式的对战，而且游戏公司还在英、美两个地方设置了WORMNET服务器供全世界的虫子迷们来拼个你死我活，让大家隔着网络也能开开心心地笑上几句：“哈哈，你看我把那个家伙扁得有多惨……”

Worms Armageddon





运动赛车

Sports Car GT

游戏类型：竞速　发行：EA

制作：Image Space Inc.

系统配置要求：奔腾166、16MB内存、WIN95/98

经历了无数场赛事的我，已经对赛车有些皮了，当拿到这款《运动赛车》时，只是例行公事地把它装上，然后再机械地跑了跑，便发现其中一些与众不同的东西。

首先给我的感觉是真实（虽然真实不一定就代表好），无论在赛车还是赛道方面，都很贴近现实，这很容易给玩家一种朴实无华的感觉。也许，习惯于华丽场景和强烈速度感的人并不会喜欢他，但对于我这样的赛车老油子倒象是一道清新的素菜。从某种角度讲，《运动赛车》有些象模拟游戏！不知这是好事还是坏事，游戏这种东西，不做得夸张点儿，有人爱玩儿吗？

《运动赛车》的画面，并没有什么过人之处，只算是一般水平罢了。现在，即使是Voodoo什么的也不能提供多少惊人的东西，这也许意味着，凭画面判断游戏的时代过去了。另外，《运动赛车》的操作稍稍有些难于上手（只是稍稍），也许是"真实"的效果吧。



我不想拿《极品飞车III》和《运动赛车》比较，毕竟，《极品飞车III》的地位至今是不可动摇的，《运动赛车》只是一场《极品飞车IV》前的垫场罢了。

金属地带

Wild Metal Country

游戏类型：动作　发行：Gremlin

制作：DMA

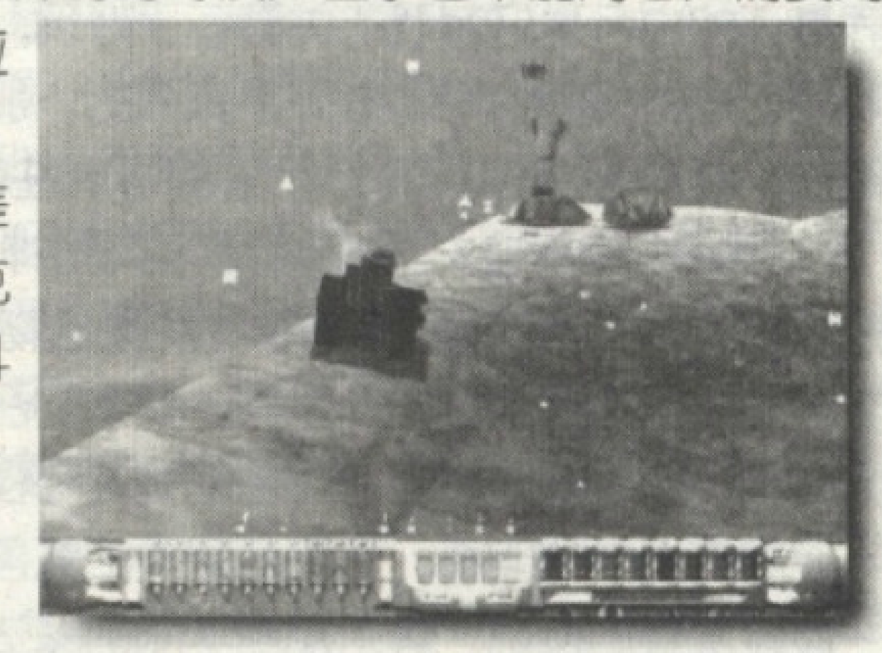
系统配置要求：奔腾166、16MB内存、WIN95/98

从《铁甲叛乱》到《无畏战车》，我们可以看到第三视角射击游戏的日益兴盛，《金属地带》虽只是近期无数个同类游戏中的一员，但有不少闪光点值得介绍。

《金属地带》看上去是一款普通的第三视角动作射击游戏，不过，从中你能够发现不少新鲜的东西。就说操作吧，《金属地带》摆　脱了传统的上、下、左、右键，代之以真正的坦克式操作方式。它将左右两条履带分开操作，各自有前后两档，当你向左拐时，就要让右履带向前，同时左履带不动或向后，怎么样？很难适应吧？不过，真正的坦克就是这样操作的！在你右手手忙脚乱的时候，左手也不能闲着，需要用来控制炮塔，虽然比起许多坦克模拟游戏来方便得多，但要想得心应手也并不容易（看来要会双手互搏才行，只可惜我的资质太高了）。

游戏的画面效果没什么可说的，反正在3D卡的作用下，都不会差到哪去（也不会好到哪去），相信大家已经习惯了。倒是游戏中坦克的造型比较有趣，活象是一战的产物,看着一辆辆形态古老的战车缠斗在一起，感觉不象在打仗，而是在游戏（本来就是游戏嘛）。

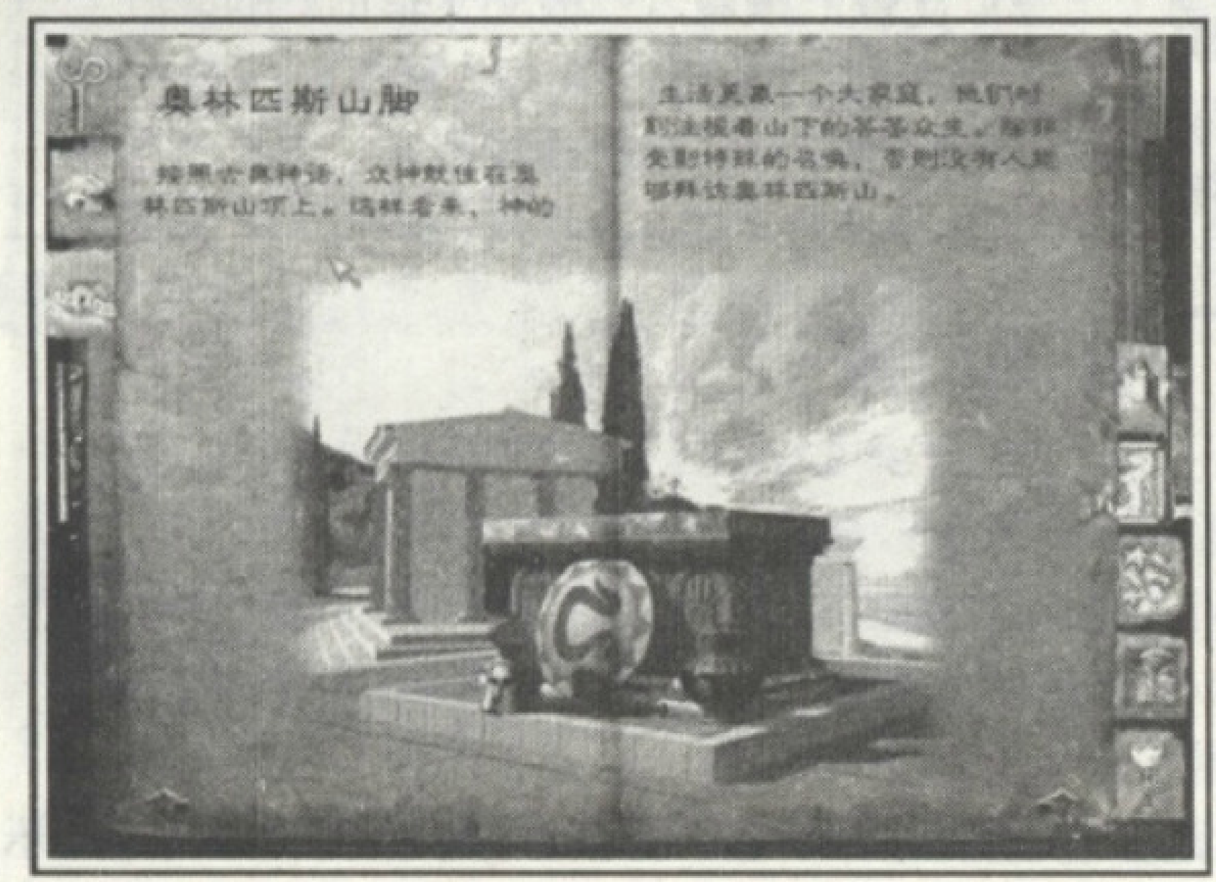
尽管拥有以上诸多特色，《金属地带》的生命力仍然值得怀疑，现在PC游戏翻新速度如此之快，再好的游戏也难免变成回忆。





北京 吴笛

英国著名游戏公司Mythos Games制作的每一款游戏都颇受玩家推崇，最新推出的动作角色扮演游戏《魔法师传奇》（Magic & Mayhem）也不例外，被誉为极具开创性的游戏，有超越以往一切实时策略游戏的人工智能系统。该游戏敢于在3D游戏风靡的今天，再次用精美的贴图为二维游戏打开一片天空，是一个大胆的尝试；而且制作得如此精美，则是一个不是创新的创新。无论是华丽的魔法、细致入微的地图、还是精美的神话人物造型都无可挑剔。游戏中形态各异的种族本身就花去Mythos小组不少工夫，而召唤出那些精灵并



可以在画面上自如的操纵更使画面效果锦上添花。但是无论游戏本身是二维还是三维，《魔法师传奇》给游戏界真正的启示是好游戏的关键在于好玩，三维画面对游戏在可玩性方面的帮助是微乎其微的。那么，《魔法师传奇》是如何展现其变幻无穷的可玩性的呢？

《魔法师传奇》几乎囊括了英国神话中所有的魔法。游戏中的63种魔法是由21种魔法物品在秩序、中立、混乱这三种状态下产生的，其中的召唤魔法更是动人心魄。那些看似古怪、可怕的精灵与怪物可都是神话与民间传说中的明星，而那些靓丽的魔兽更都是代表着一段段凄美的传说。其余那些华丽的魔法也能够唤起对许多经典游戏的回忆。也许玩家并不熟悉这些魔法，这没关系，因为《魔法师传奇》提供了长达400页的魔法书会让玩家更多地了解这些魔法。魔法书介绍得非常详细，相信它能解开一些未了的疑团。而这63种魔法可并不是在游戏一开始就都有的，每一种魔法都需要一种魔法物品和一个象征状态的护身符组合而成。游戏的一开始只有三个魔法物品和三个护身符，也就是只能使用三种魔法。物品是在战斗中捡到的，护身符则是用每关辛辛苦苦挣的经验点买的，当然这种购买魔法的方式也会带给玩家无穷的乐趣，正是每有小得，雀跃不已啊！但由于经验点有限，如何购买容纳各种魔法的护身符则必须经过精确的计算，因为魔法对不同的对象会有不同的效果，比如僵尸就不怕疾病这种魔法，而大地的束缚却只对飞行敌人有效。玩家必须通过魔法书对将要进入的关以及将要出现的敌人进行充分的估计，以便选择对过关最有帮助的魔法。相信精明的玩家一定会从中得到不少乐趣。可别误解为经验点只用来购买护身符，它不仅用来提升生命值与魔法值的上限，还用来购买能召唤出精灵数的上限。所以无法一口气吃成个胖子，还需要均衡发展。

如果说经验点的问题已经让玩家难于取舍，那么如何制定战术则是《魔法师传奇》带来的又一个更大的挑战。在这里，魔法师就象一个源源不断的兵工厂，不停地召唤出一支支形态各异的部队，而这二十二种部队各有各的特性，有的相生相克，有的相辅相成。下面就逐一介绍这些生物。

红帽子：红帽子是一种行动敏捷、本性邪恶的智慧生物。他们只是一些邪恶的、胆小如鼠的丑陋精灵，喜欢欺压那些比他们更弱小的生物。在战斗中，红帽子总是和他的敌人保持一定距离。他们喜欢收集随处可见的岩石，并利用精确的瞄准技术来射击敌人。在近战时，红帽子只会拼命地保护自己，偶尔也会用他的爪子攻击一下。战斗胜利后，红帽子喜欢用自己的帽子浸透受害

人的鲜血。这种血淋淋的庆典似乎可以重新点燃他们黑暗扭曲的心。

棕色矮人：棕色矮人是一种农家助手，他们总是做些他们能见到的家务活，或者在田间照顾家畜。他们只是一些矮小的、粗壮的、总是带着笑容的生物。他们在战场上并不是一个好战士，他们的战斗技艺与你的想象相去甚远。他们喜欢用逃避战术在战场上与敌人周旋，当敌人放弃追击时，他们就远远的用石块攻击敌人。棕色矮人的长处在于寻找丢失的物品和珍宝。非凡的速度和效率使他们能够高效率地完成自己的使命；而且看起来，没有手指和脚趾的事实对他们没有任何不利影响。

巨蝙蝠：自然界的平衡允许巨蝙蝠作为食肉动物的一员而存在；在那里，它们也许象神一样被崇拜。它们的特征与它们的小型同类几乎完全相同，它们用自己的声纳系统来弥补视觉的不足。超长的飞行距离使它们自始至终都是最好的侦察员。巨蝙蝠可以从空中无声地接近敌人，并且发动快速的攻击。针一样的利爪可以造成很深的伤口，虽然它们的战斗力并不强，但是一连串的伤害也是十分致命的。如果激怒了一群巨蝙蝠，那么必定会死得很难看。



精灵：精灵有着可怕的外形，高高的身材，拥有与丛林完美结合成一体的服装。对于这些来自丛林部落的优秀猎人来说，常常会见到他们背着弓箭穿行于密林之中。在近战时，精灵只能使用短猎刀。由于对这种武器缺乏足够的信心，他们常常处于防御状态，会尽量保持足够的距离，以发挥其出色的弓箭技艺。精灵们十分温驯，有很强的主动性，对一切自然危险都十分警觉，喜欢在面对危险时算计一下可能产生的风险。他们不是英雄，但在面对困境时，却有高度的勇气。

半人羊：通常成群结队地在村庄里狂欢，大量地饮酒，恐吓妇女，威胁牲畜和孤独的旅客。残酷、贪婪、冲动和罪恶隐藏在他们怯懦和懒惰的行为里。他们的智力常常会淹没于兽性之中。陶醉在远方传来的笛声中的半人羊不会有任何危险性，不过这是很短暂的。这种不可思议的现象已经存在很长时间了。半人羊是非常恶毒的对手，通常使用沉重的钉头锤进行战斗。喜欢使用心理战术：狂笑、嘲骂、羞辱他们的对手，时刻关注着对手的一切行动。这种虚张声势已经变成了半人羊在整个大陆上的标记。

僵尸：僵尸是重新复活的人类尸体，它们通常死亡不久，而且无法平和地接受死亡的事实。除此之外，它们只是一群傀儡，一群奴隶。它们在战斗中，会在原始的本能驱动下，攻击任何东西，而且可以对正常生物产生持久的伤害。它们不需要食物，不分昼夜，不分好坏，但是如果你敢仔细观察它们没有丝毫生气的眼睛的话，就能发现它们深深地隐藏着的对死亡的痛恨。

骷髅：骷髅的出现能够使大多数凡间生物感到不安，与僵尸不同，它们对命令的服从性与它们令人不安的外表并不相符。与其它死灵一样，骷髅不需要食物，而且从不知恐惧。它们依靠魔法力量来驱动，然而，骷髅会受到水的影响，它们会在没顶的深水中彻底沉没。作为天生的战士，骷髅无论团体还是单独作战都十分出色。它们瘦小的体形，即使在近战时也很难被瞄准，但是偶然一次准确的攻击也会使它们瞬间肢解。它们能够熟练地使用剑与盾牌，而且快速地移动可以使它们避开大多数缓慢的攻击。骷髅似乎拥有敏锐但有限的智力。但它们的智力受魔法驱动力影响，还是这些远古的骨骼本身就有，抑或只是它们原本的高贵武士的反应呢？

独角兽：独角兽是一种纯洁的生物。它们非常敏感，与盟友之间开始也许会有些小冲突，但最终会协调相处在一起。独角兽对人类女子非常敏感，它们的这一弱点被许多女巫师发现并加以利用，而独角兽们对于保护女主人的任务也非常尽职尽责。独角兽的行动出人意料的快捷，任何食肉动物都难以将它捕获。如果被逼上绝路的话，独角兽会变得异常凶猛，它们会以令人惊讶的准确度把角刺向敌人。出于对死灵的强烈厌恶，独角兽在与它们作战时也极其有效。发现自己处于危险时，独角兽还会发出令人毛骨竦然的嘶鸣，并趁着敌人惊魂未定时逃之夭夭。

鳄鱼：这种强大的爬虫是比任何武器都凶狠的杀人机器。铁钳一样的颌，无数的锋利牙齿，让人极少有机会再报复。铠甲一样的皮肤和钢铁一样的身体，使鳄鱼在死亡之前可以经受住可怕的伤害。虽然鳄鱼在潮湿的环境下繁殖，但是它无论在哪里被召唤出来都是极其可怕的。它的体型和色彩都是极佳的伪装，唯一可能泄露它位置的是当它巨大的体重压垮低矮的灌木时发出的声音。它总是带着屠杀者的笑容，缓慢而致命地追踪它的猎物。

地域犬：地域犬的接近十分难以被察觉，没有声

音，没有任何特殊的气味。它们总是迈着大步，低垂着头，似乎承受着很大的负担。这种生物有一种催眠的神秘能力，能够使其它生物因恐惧而麻痹在它深沉的凝视之中，直到它们自己心烦意乱或者开始进攻为止。它的牙齿和利爪每一次都会给敌人造成巨大的伤害，它们在战斗中极少撤退。地域犬有察觉危险的本能，它们憎恨秩序，害怕强大的法力。在被杀死时，它们的身体会在流出最后一滴血后爆炸，攻击附近的一切，也许是回到了它们来的地方，不愿留下尸体。

凤凰：凤凰来自于一个被称作“神木”的地方，它是一种非常吉祥和不可思议的生物。几个世纪以来，凤



凰一直是一种毁灭和不朽的象征，以及它们完美的结合。凤凰是一种独特的生物，最为人称道的就是它那壮观的自焚。凤凰在受到致命伤害后，先不要停下为它怜悯，还是在它坠落地面爆发成一团火焰之前逃命要紧。毫无疑问，凤凰完全不受火的影响。当这种生物移动时则表现出另一种温柔，你很难听到它移动的声音，而且也闻不到任何气味。唯一会暴露它行踪的就是凤凰偶尔发出的鸣叫。凤凰甜美的歌声十分与众不同，在它细长的喙上有许多小孔，使它的鸣叫象管风琴演奏的乐曲一样动人。这种神话中的鸟永远围绕在魅力与自然的魔力之中。

蛇怪：蛇怪是一种长着蛇颈、蛇尾的鸡身怪物。它们长着翅膀，却没有飞翔的能力，但是它的行动十分迅速。它长久以来就和魔法息息相关，在它的孵化期时，就需要人类的干涉，例如它们的卵要在蛇穴中进行孵化。蛇怪恐怖的眼睛足以使任何与它对视的倒楣生物当场死亡！这以前是真的，不过现在并非如此。长久以来的饲养已经蚕食了它们血统中的这种能力。即使如此，从侧面要比直接面对它们那充血的眼球更好。战斗中，蛇怪是十分容易激怒的对手，它们锋利的喙和尖利的爪子不会造成很大的伤害，但却是有毒的，如果不及时处理的话，等待你的是战斗后缓慢而郁闷的死亡。实际上，它们令人难以置信的喙完全可以在近战时发挥更大的作用。



半人马：这种奇异的人类是两种生物完美的结合，不但有骏马一样的速度、力量，还有人类敏锐的思想。传说中半人马部落间为了女子而战争不断，这反应了它们好色、贪婪和自大的本质。但他们有莫大的勇气、直觉和忠诚来弥补他们的这一弱点。多年对长矛的使用让这些令人敬畏的对手无论在近战还是远战，技艺都同样出色。他们有时需要一些给养，会吃掉或者喝掉大部分东西，尤其是在找到酒的时候。对他们来说，没有比醉醺醺地争吵来消磨时光和磨炼“技艺”更好的事情了。也许是天生的好战分子，半人马是天生的领导者，无论单独作战还是团体行动都十分出色。对自己实力的明了使他们可以在危险中耀武扬威，他们知道适时避免损失，而且从不卷人不必要的麻烦。

鬼魂：装备着一把镰刀的鬼魂是一个无情的敌手，没有丝毫怜悯。它们有高度的智力和敏锐的感觉，它们毫无声息地选择自己的祭品。无论是单独还是团体，鬼魂不问是非的忠诚和力量使他们成为巫术师最强的护卫。鬼魂身上的魔法罩使它们可以把敌人巫师的魔法反弹回去。鬼魂在被杀死时，会不留踪迹地消失不见，它们可能返回它们来的地方去了。这些没有生命的鬼魂是无法被消灭的，它们永远隐藏在我们周围，隐藏在每个我们降低警惕的角落；他们无时无刻地存在于世界上。

狮鹫：这是一种雄狮和鹫的完美结合，一种象征庄严的野兽。现实中的狮鹫是令人欢欣鼓舞的；它们生活于山区的岩洞之中，有匕首一样的爪子和剃刀一样的



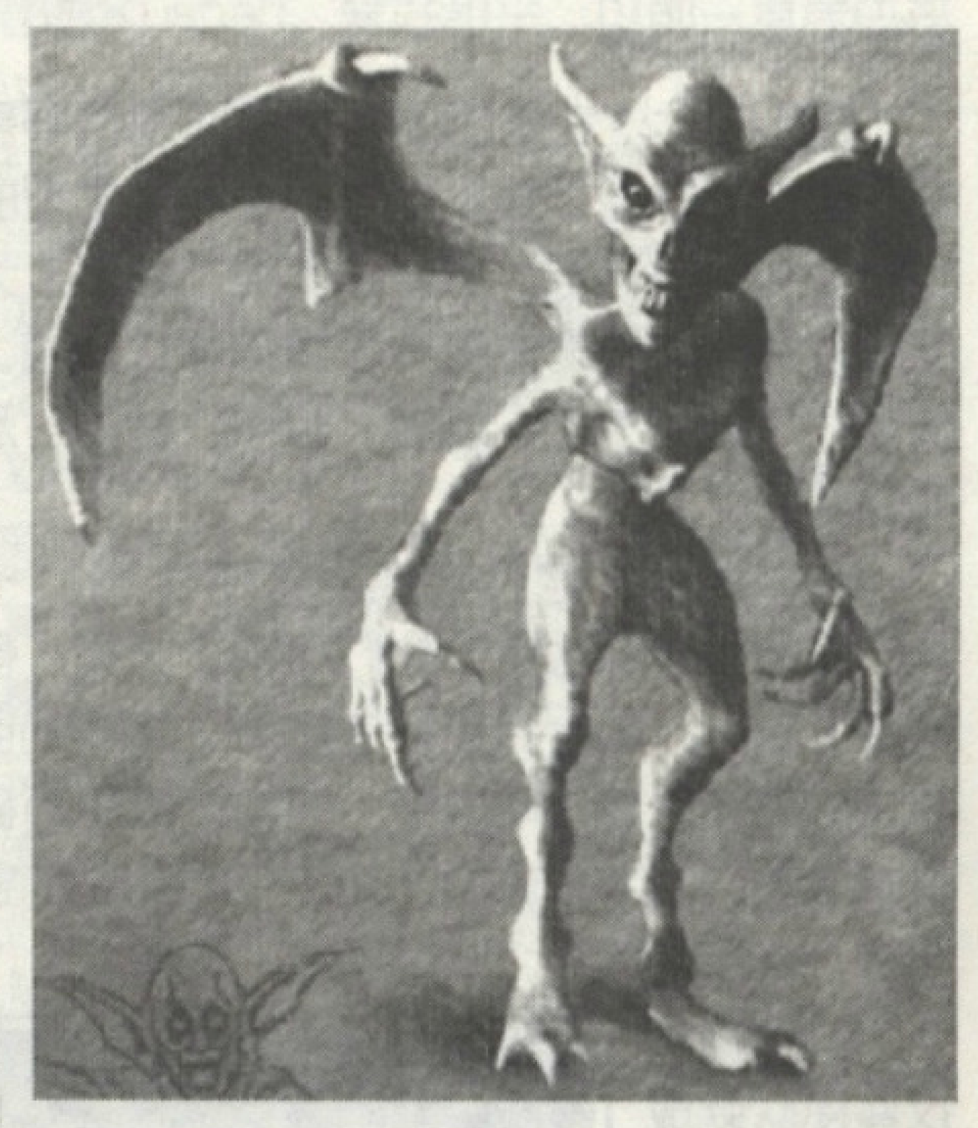
喙，更幸运的是，狮鹫是所有秩序事物的天生守护者，它们憎恶混乱。在地面它们绝对是可怕的挑战者，在空中也是仅次于龙的强大对手。狮鹫常常会在某个地区的上空盘旋巡视，它们极强的视力很容易区分敌我，因此是非常出色的侦察员。它们宽大浓密的羽毛在地面上会发出很大的声音，但在飞行时，却不会有丝毫声音发出，只有它们俯冲向战场时发出的与众不同鸣叫回荡在陡峭的山壁间。极高的魔法抗力使得对这种生物施展的任何控制魔法都收效甚微。

巨人：这种野兽有着人类的外形是个严重的误导，他们有着野兽的凶残、强壮和本能，依靠他们敏锐的嗅觉追踪猎物。他们无论为了自卫还是食物，总是嗜杀成性，贪婪的欲望驱使他们吃掉一切能够咽下的东西。他们的行动缓慢却十分危险，他们欠缺的速度可以用无与伦比的力量来补偿，他们用巨大的拳头和木棒敲打敌人。相对于大多数其他生物来说，巨人的出现对于任何秩序联盟都是一种耻辱。山顶巨人的愚蠢和微弱的魔法抗力使他们很容易被幻觉引诱，或被魔法控制。

人头狮：这种从不知害怕的野兽有一个多孔的胃，鞭子一样的尾巴和蓝水晶一样的人的眼睛！移动起来象猫一样快速，唯一能引起警觉的就是它那低沉的吼叫，或是它的尾巴在卷起和伸展时发出的甲壳碰撞的声音。人头狮有多种攻击方式，可以从远处 以惊人的准确度发射刚毛，而刚毛在近距离时更加致命。它也会用蝎子一样的尾刺，用狮子一样的爪子抓，或者用它的三排鲨鱼似的利齿把猎物撕碎。要从这种动物的袭击中逃生近乎奇迹。

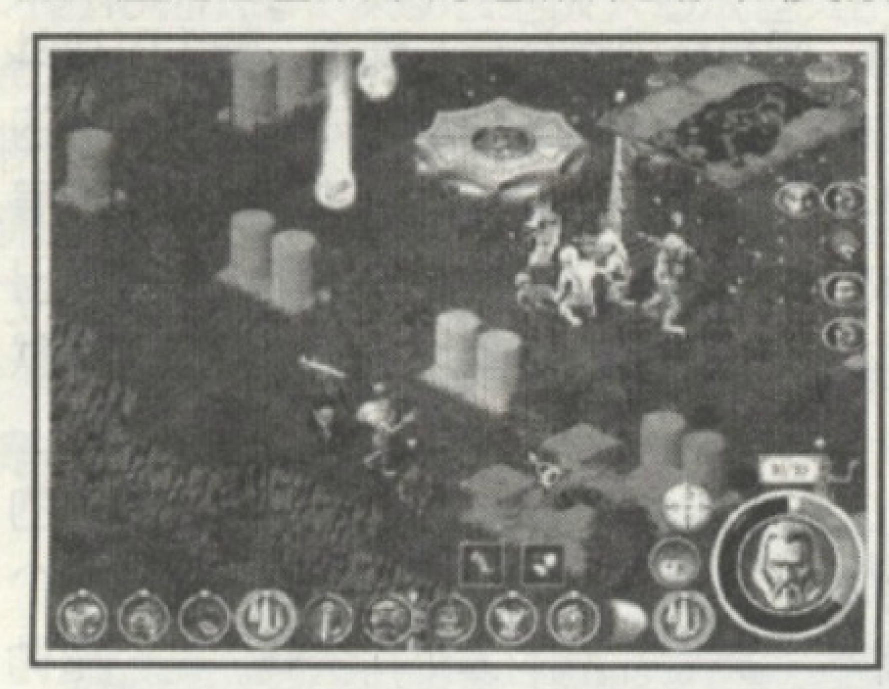
骑士：骑士是从战争领域召唤来的人类武士。装备着全套的革甲、钢板甲和锁甲，拿着得心应手的巨斧。在移动时，因为铠甲的重量而总是从容不迫，常常因为行动不够敏捷而步履蹒跚。他的耐力持久，不容易感到疲劳，如果他真的感到劳累的话，可以吃一些食物重新焕发活力。他是一个本能的求生者，虽然不是特别聪明，但总是喜欢自作主张，而且会避开多数危险的环境。他的缺点在于十分讨厌龙，会在任何见到龙的时候去与其交战。他的这种激情使骑士在与龙作战时很有价值，但是结果常常无法确定。骑士以战斗为生，以胜利为傲，失败的羞耻会使他无地自容。他的攻击快速而且巧妙，他的每一次格挡、闪避和攻击都展现出绝美的机敏。他的勇敢迫使他即使重伤也不会退出一场微不足道的战役。骑士们情愿为自己的事业英勇献身。

吸血鬼：这些生物会在黄昏出没于每一个活人的聚居区。他们害怕大蒜、十字架和圣水，他们为每一个在光明中迷失而投入死亡怀抱的人举行庆典。他们是伪装大师，可以随意变成蝙蝠，同时拥有飞行和难以置信的快速攻击能力。虽然没有武器，他们仍然是强大的对手。他们有离奇的力量和速度，用爪子和嘴攻击猎物，从任何有活物在场的血腥战斗中吸取能量。当他们被消灭后，这些黄昏的霸主们会完全变成灰烬。



龙：龙在若干世纪以来都是力量的象征，是邪恶之神。后来它们成了勇敢的化身。不管人类如何去想，实际上龙是中立的野兽，它们拥有极高的智力，平和地对待其他生物，总是带着容忍的轻蔑。这种高尚的生物不应该陷人秩序和混乱之间的争斗。龙是所有魔法生物中最不可思议的。凶猛而且狡诈，机敏而且聪明，长着火红眼睛的巨大空中生物，多刺的尾巴和庞大的翅膀使这种巨型生物拥有难以置信的飞行能力。不幸的是，龙无法进行秘密行动，它那庞大的身躯和体重对于四周的生物来说太醒目了。但是，仍然有一些人喜欢带着龙战斗。对多数生物来说，龙的出现足以

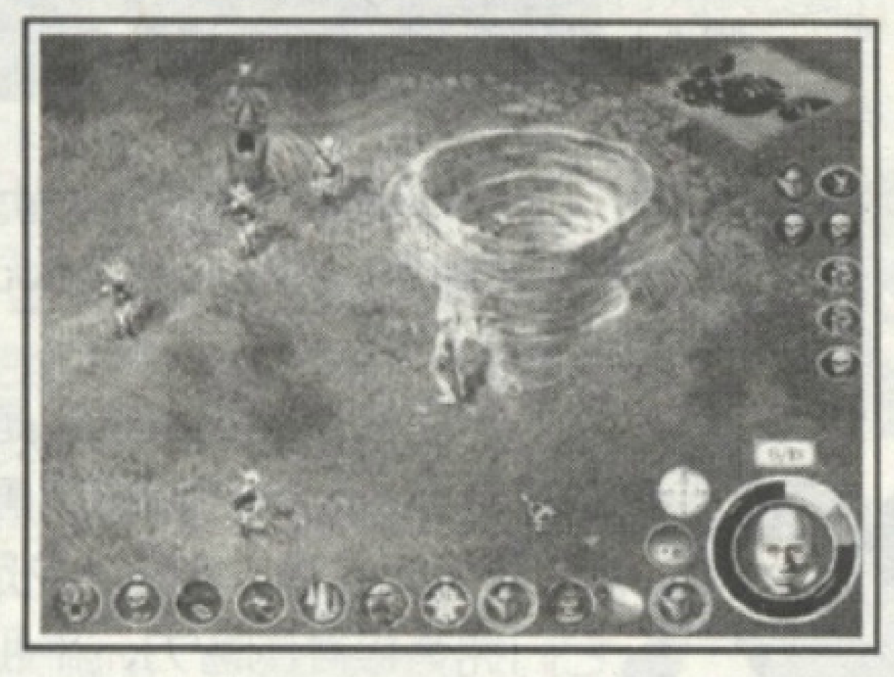
让它们四散逃生。龙更倾向于地面战斗，极少会飞到空中去获取对敌人的制空权。作为天生的守护者，龙带着火焰的呼吸是极难应付的武器。不过，龙吐出的火焰只能攻击地面上固定的生物。龙不需要很多食物，但是它喜欢不时吃点什么。人类似乎被龙看作其它一些什么东西，尤其是那些包裹在“易碎”的金属铠甲里的人。龙发现找到这些硬物柔软的中心是个非常有趣的挑战。



混乱武士：它是由混乱化身而成的野兽。充满憎恨、厌恶、欲望、毁灭，是使生命发生扭曲的源泉，生物梦魇的发源地。邪恶、卑劣、腐化、无意识，它们是驱使任何生命体抛弃思想的死亡领袖。在受到它的死亡气息攻击后，迟缓、游移、枯萎、恐惧，都无可避免……

秩序武士：他们被视为秩序化身，一个没有同情、没有人性的法官。他们可怕、无情，但又纯洁、特异、顺从，不会有更多的思想。冰冷的目光和代表正义的破坏之拳，可以使一切粉碎成千万碎片。他们没有血液，也不会流血，有的只是彻底的毁灭，一种迅速、快捷的死亡。没有痛苦，只有湮灭。

如何操纵这些部队就成了体现玩家水平的标尺。而当敌人的魔法师站在可以不停恢复魔法的生命之泉上，他就变成了一个无坚不摧的堡垒。游戏中期以后，随着敌人等级的上升，每一关魔法师的身边都有大量的怪物保护他，企图攻下一座站着魔法师的生命之泉时，必须一边应付着他身边的怪物一边随时提防来自他的攻击魔法，这还不算完，他的制造是源源不断的，假如玩家还想使自己的攻击魔法发挥效应的话，那么冒着生命危险冲人枪林弹雨是不可避免的！由此，必须在战术上强于对手；但现在面对的是一个被称为超级人工智能的系统，辛辛苦苦通过积累经验与查询魔法书才了解到每支部队的特性，这个系统居然全知道，而且它知道得更详细，了解更透彻，还会根据玩家战术的不同来改变战术。这就是被称为最具挑战性的全新智能系统，它将一改在策略游戏中即使电脑自己作弊也是小菜一碟的形象。虽然游戏具有很强的挑战性，但难度是慢慢增加的。在游戏中始终会有一只可爱的乌鸦向玩家介绍此关的情节。而魔法的熟练使用则是一步一步来的，首先通过对魔法书的学习可以了解上关所得魔法物品可以产生的魔法，而当敌人魔法师使用一些你未曾见过的魔法时，也会对玩家有不小的启发，所以游戏前期并不需要设计复杂的战术，而且由于魔法有限也无法支持复杂的战术！所以总体来说游戏前期的快乐是对魔法师的培养，游戏中期的幸福是学习多变的战术，而游戏后期的动力则是征服敌人的快感。情节才是始终贯穿于游戏之中的要素。这个游戏一共有三个大关，37个小关，相信玩家在游戏的过程中一定会过足了瘾。



随着游戏一步一步的发展，历险的地区也会发生两次大的变化，将重新回到英国古老的骑士王国——亚瑟王的时代，碰到传说中的大魔法师默林更是令人心潮澎湃。另一个则是希腊神话时代，相信这个时代大家也不陌生，连编写病毒的都知道特洛伊木马，足见希腊神话流传之广了！凯尔特人王朝则是玩家的出发地！而随着情节的发展，将和许许多多的英雄人物一起亲自在这三个时代过一把瘾，去可以改写这些可歌可泣的历史！

许多中国玩家喜欢一些象三国系列一样有历史内涵的游戏，但这是我们用国人的眼光来看日本人注释我们的历史！我们也许无法去做外国文化背景的游戏，但起码我们能退而求其次，从玩家的角度去理解英国人的历史，在《魔法师传奇》中风光一把，为这段历史做一段注释。而整个《魔法师传奇》无时无刻都洋溢着鲜明的英国气息，不管是魔法的风格和名称，或是优雅的古苏格兰风笛声，还是游戏中的人物造型都是英国味十足！想来，对许多玩家而言这种充满文化气息的游戏是格外诱人的，在玩游戏的过程中既可以享受游戏的乐趣又可以了解英国文化，何乐而不为呢！





来自新成立的Relic娱乐公司的《家园》(home world)成为去年E3大展上的宠儿。电脑游戏界人士普遍认为：《家园》代表了即时战略游戏未来的走向。电脑游戏的权威网站games.net甚至戏言：“《家园》的设计者一定把它的灵魂出卖给游戏设计的上帝了。”Gamespot则认为它是E3上最好的游戏之一，网上的舆论几乎众口一辞地把《家园》推崇为“下一个超级巨星”。



这个游戏很象《星球大战》。尽管没有舞台，但它的确看上去象一部电影。开场的合唱片段被一段令人心醉的音响效果所取代，这使观赏那精美的飞船躲闪迂回、后转翻滚、侧转回旋，伴随着引擎的轰鸣变换队形成为一种绝佳的享受，Relic力求奉上最壮观的场景而不忽略任何细节。这款游戏有助于玩家体验太空的广大和深邃，玩家将观赏到无限的空间和最细致的影像。但是《家园》并不只是看上去漂亮，它的故事情节也与《星球大战》有些类似。由Garden设计出大体的故事框架，总设计师Erin Daly，总美工师Rob Cunningham和设计师Quinn Duffy在一间没有暖气的房间里，花了整整一个周末的时间进行加工、修饰，它将带领玩家艰难跋涉至银河系的中心去索回你的出生权。一本绘制精美的手册会告诉玩家整个发生在几千年前的背景故事：玩家所在的部族Kushan，爱好和平，以前一直居住在银河系中心的一颗宝石般的星球上；另一个部族Taiidan，开始将银河系的周边地区占领作殖民地，后来这样的命运轮到了玩家所在的部族。由于害怕将这个部族统统消灭导致银河系里的所有人联手起来反抗，入侵者蹂躏这个星球过后把所有幸存者送到远离银河系的地方，有计划地将所有的政治、文化和精神领袖消灭。在玩家的家园中保留下来的只有一件古老的遗物，一块指向银河系某个部位时就会收到信号的石头。这件遗物具有神秘的意义，它被称之为“引路石”，为此部族的领袖开始研究和建造一切可以回到家园的方法。

工作完成了，可以开始旅程了，游戏也就正式开始了。尽管我们知道Kushan是正义的一方，但在一个有趣的设计决策中，玩家同样可以选择作为Taiidan参加游戏，尽管故事和任务是一样的。我们不想破坏任何惊喜和新鲜感，所以我们在这里能告诉你们的只是游戏中的故事有17个等级，它是一个充满着悬念、阴谋曲折、幽默的调剂和许多足以挑战玩家的战术策略的全面战役的复杂故事。将电影艺术与游戏结合在一起，引出故事，引入善良和敌意的部族并提供任务的结构框架。任务类型包括从寻找销毁到捕获、护航，或仅为了逃生。他们通常有一到两个主要目标以及几个次要的目标。

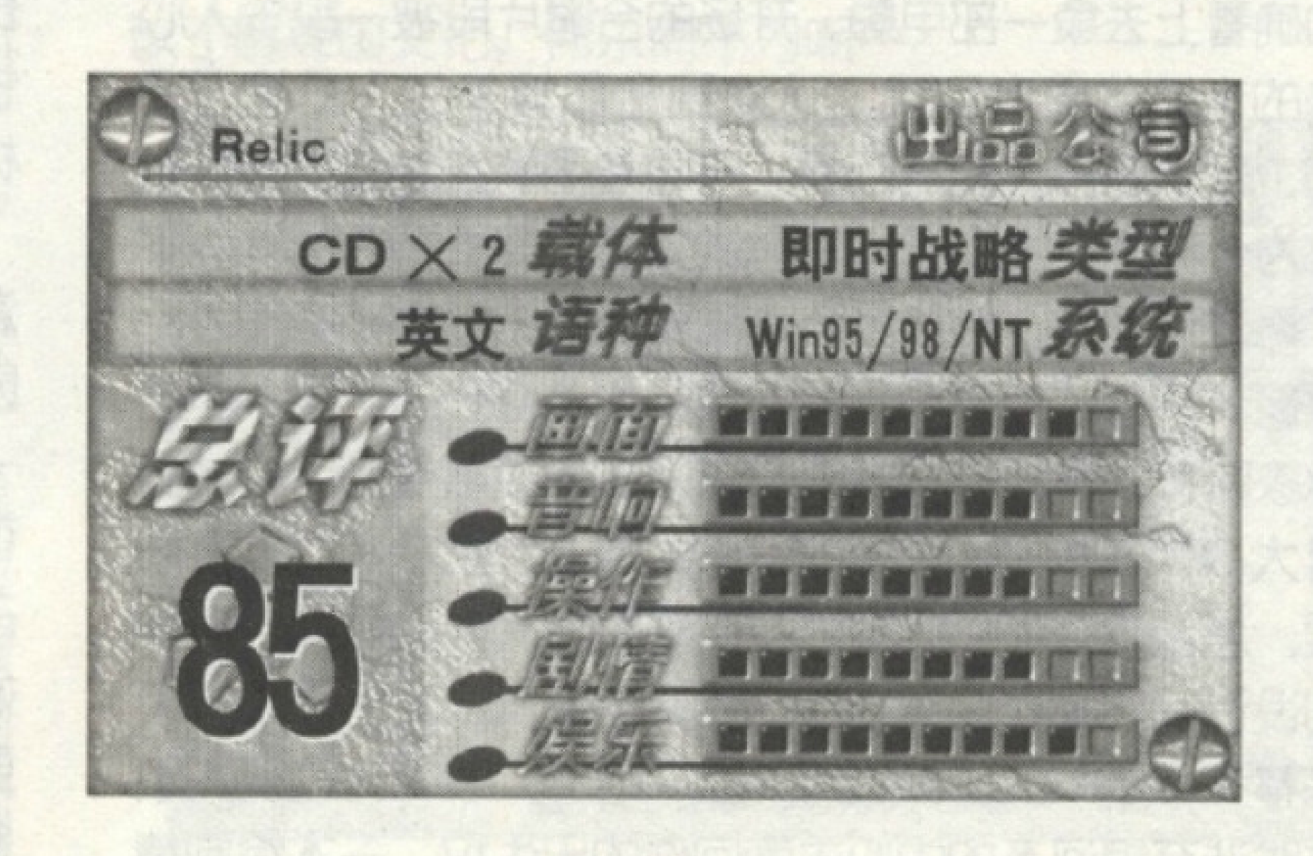
《家园》不是单纯的采集、修建、进攻。即时战略游戏中的主要元素虽然是《家园》的一个方面，但《家园》将是一个更注重战略的即时战略游戏。“智力将是一切的关键。”在类似《命令与征服》的游戏中，玩家可以建造一支庞大的军队去进攻，而且如果玩家知道自己是从这个角落开始，那么敌人就是从相反的角落开始。而在《家园》中，玩家无法知道敌人所在的位置。更糟糕的是，敌人可以移动，玩家可以看到的敌方舰队是可以移动的。玩家必须观察、预测、伪装、躲闪、设

计圈套、依靠策略行事，并区分目标的优先级别。据说，《家园》制作小组中的每个成员都有自己所青睐的策略，而且这种战略背后的多样性和智慧在单人游戏和多人游戏中是一样的。例如，Daly喜欢牵制的策略，用一队战斗机吸引开敌方的主要护航机，然后以一支破坏性极强的隐形战斗机和主力舰构成的舰队从四面八方进行进攻；Garden喜欢设圈套，将敌人的舰队引人巨型尘雾中，这种尘雾是由离子大炮充电的，因此带有闪电风暴。当敌人想逃脱尘雾时，他们会进人布雷机所布置的雷区；Duffy更偏爱移动进攻，他用一艘巨大的主力舰不断围绕目标旋转，所以它的枪在射击之前不要对准目标，还有人喜欢运用隐形重力发生器设计很酷的防卫策略和陷阱。Relic相信《家园》能满足所有玩家的需求，甚至可以产生连我们都没想到过的策略。

《家园》的界面很容易掌握，大约游戏的80%可以通过鼠标进行控制，几乎所有的功能都有相应的热键，而控制视角则是10分钟以后的次要问题。即时战略游戏中例如将单位组合的传统与《家园》中的光标和菜单的结合提高了使用的容易度，而将单元在不同的平面上移动更是非常精巧。起初的几个任务主要是为了巩固玩家在手册中学到的东西，而即时的文本和演示则能指引玩家走向正确的方向。例如，玩家可能会听到在附近有异常情况发生，玩家进人感应器控制板，而那个区域并没有什么情况。现在开始，玩家应该知道需要调查哪些地方，而不是盲目地冒险进人虚幻的空间。

游戏还会根据玩家的能力再调整游戏难度。开始，敌人的具体数目会显示出来，而且他们也无法制造更多的飞船。然后，随着玩家掌握了越来越多的技术，敌人也开始有能力进行建造，对于玩家的策略也会采取对应的对策。将AI程序复杂化带来一个很酷的特征：永存的舰队。结束任务时，玩家剩下的飞船在继续下一次飞行之前都在旗舰旁边休息。因此，如果玩家的情况良好，他可以以成吨的资源和一支具有较高射击和逃逸能力的经验老到的飞船所构成的庞大舰队开始新的任务。在接下来的游戏中，玩家会遭遇到更多的敌人。如果玩家在上一次任务中，只是仅仅捡回一条命的话，情况就正好相反。类似地，玩家研制的技术也可以升级，声音和文字线索将指引出发展方向。玩家可以通过救助被遗弃的飞船，与Bantusi族做交易或只是简单的经过时间流逝，都能研制出新的东西。研制足够的元件，玩家就可以获得建造更先进飞船的能力。在线形的技术树中，有25到28种技术，会按照逻辑次序依次展现。研究同样在多人游戏中扮演一个有趣的角色。由于它们的进度所限，玩家必须专注于一个特定的领域，而不能跨越飞船的等级涉猎所有的技术。如果玩家是个战斗机迷，他可以立即研制战斗机动力技术和重型战斗机底盘，进而建造拦截机。但要想发展出所有的技术在多人游戏中肯定是不现实的，有选择地发展科技将是多人游戏中的一部分。当然，玩家在多人游戏中还可以将研究的功能关闭。《家园》中的多人游戏中选项和方式的数目之多令人难以置信，因此玩家可以创建自己想要的任何游戏。你是否憎恶资源管理？点击‘我痛恨采集’按钮，然后设置资源流人频率即可（例如，每5分钟2000个资源单元）。几乎所有的一切都能自定义，从胜利条件（摧毁旗舰，俘获主力舰，联盟胜利）到开／关燃料燃烧。还有一个更酷的模式叫作“慷慨的猎人”，在这一模式下，摧毁敌方的飞船可以搜集到资源单元。如果他人非常强大，玩家可以通过劫掠他们的飞船获得更多的有资源单元，且抢得的飞船越大，得到的资源单元越多。有一种被Garden称之为“象棋”的模式可以给每一个玩家（在局域网或Internet上最多可以有8个玩家）一定数目的飞船，而且不允许建造更多的飞船。5到8个多人游戏的级别可以通过用户创建的地图增大。与三维模型的程序相似，《家园》的任务编辑器非常强劲，玩家可以做一些简单的改动，如指定侵犯者进攻第一个进人特定尘雾的玩家。

《家园》拥有那些在下一个1000年都不过时的因素。它的绝佳美景，创新的界面，动人的情节，丰富的自定义功能以及卓越的多人游戏功能都使这趟太空旅行绝不容错过。







战地手记——玩具兵大战II

广西 Titanium

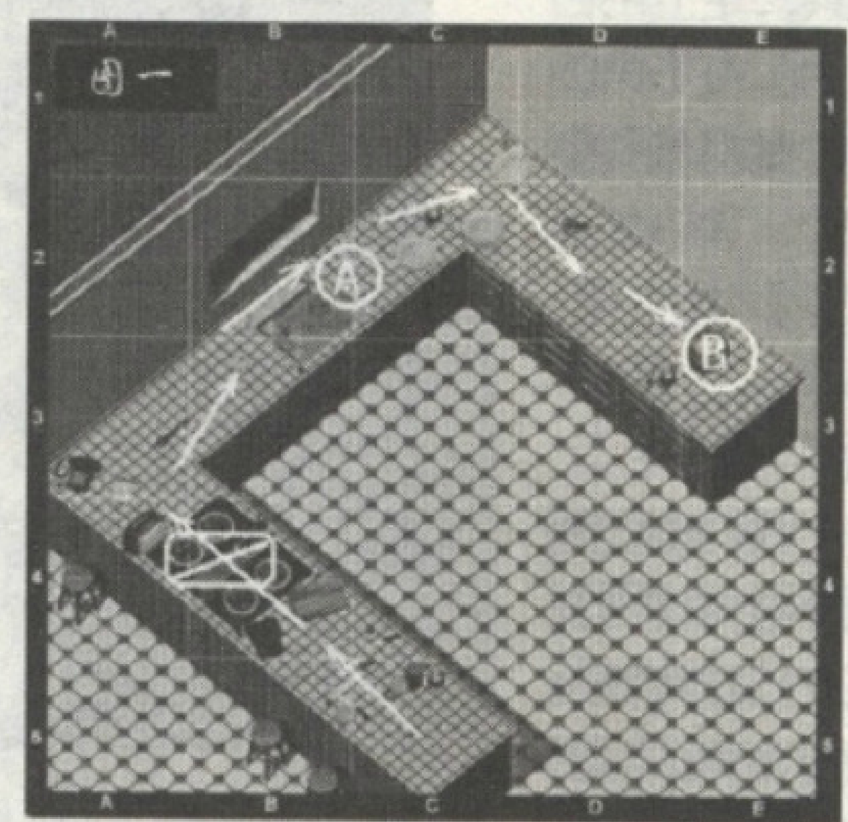
序

我是Ti，Green共和国《绿塑料新闻》报社的一名记者，同一级战斗英雄Sarge中士可是老交情了。说起我们的友谊，可以追溯到第一次卫国战争，那时我作为随军记者对Sarge进行了跟踪采访，就在战争结束前夕，他因误入传送门而被送到了另一个未知的世界。第一次卫国战争胜利后，我申请参加了营救Sarge的计划。就是在6月3日那天，我所属的搜索小队为寻找Sarge而踏进了传送门，从此便揭开了第二次卫国战争的序幕。

第一章　英雄归来

6月3日，晴，行动代号：Kitchen

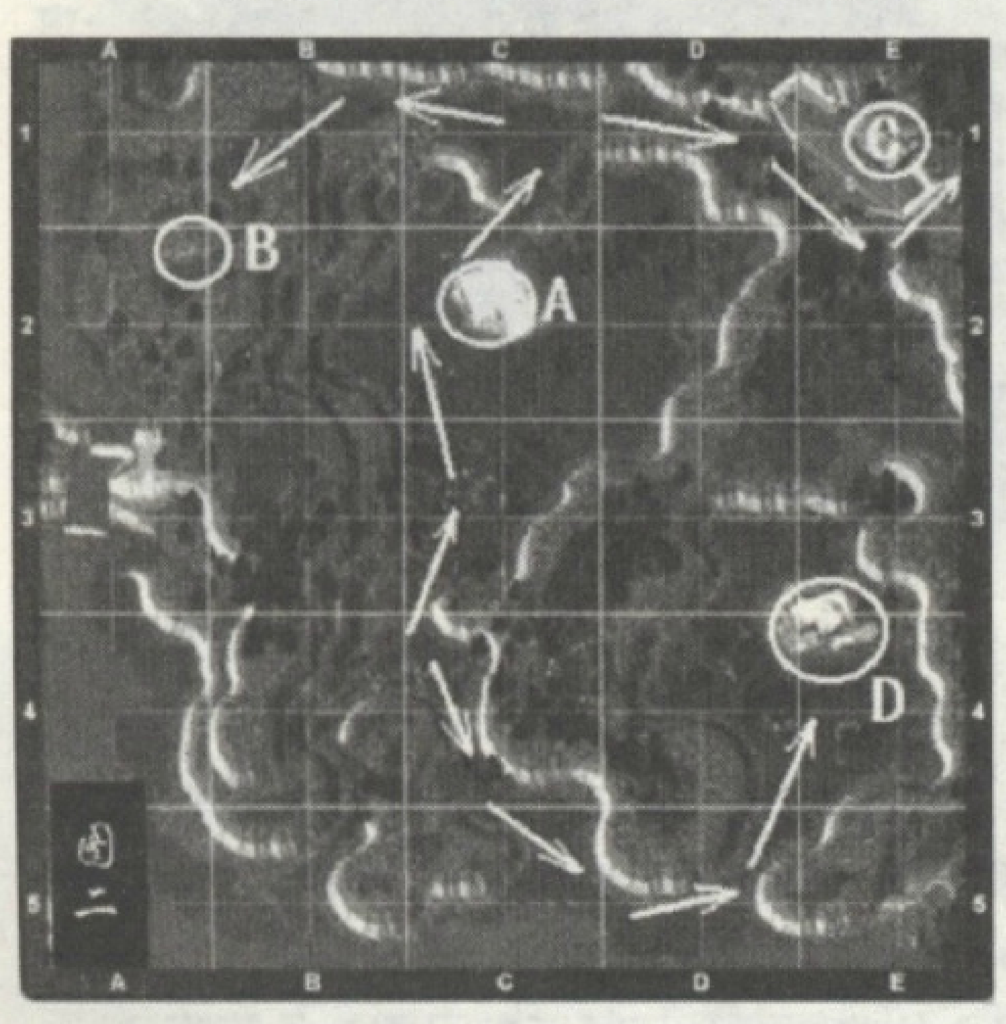
我们来到了一个陌生的地方，既有喜讯，也有坏消息。喜讯是我们找到了Sarge，他已经在这里滞留一个多月了，我们重逢的喜悦可想而知，但我们很快就发现这里也有Tan的军队，看来他们是跟在后面传送过来的，这消息就已经够坏了，更何况这里竟然还有外形颇象蟑螂的巨大昆虫怪物，它们对我们也不怀好意。既然我们已经找到了Sarge，索性先撤到较安全的地方再作打算。Sarge提出在地图上方水龙头附近（图一A处）易守难攻，于是我们边打边撤，顺便捡起旁边的自动步枪、手榴弹、火箭筒，在经过一个电炉模样的地区（图一打叉处）时，Sarge一把拉住我："这鬼地方奇怪得很，时不时会自己变热，咱们可要小心。"我们一行在他的提醒下安全通过，而后面的Tan军可惨喽，稀里糊涂一脚踏上去，马上就熔成一摊塑料了。我们继续前进，"蟑螂怪！"一名士兵惊呼，"别慌！看我的！"Sarge抓起火箭筒，瞄准蟑螂怪就是两发，我也有样学样，几只蟑螂怪很快就被干掉了，我们顺利到达了目的地。幸亏和上级还联系得上，上级告诉我们在地图右下方甜饼罐（图一B处）内有一个传送门，我们马上向那里前进，路上的蟑螂怪不少，不过已经有了一次经验，收拾它们不成问题。来到甜饼罐旁边，却怎么也找不到进去的办法，我气得要命，抓起火箭筒轰了甜饼罐一炮，没想到它竟裂开了一个口子，"Ti，真有你的！""嗨，运气好罢了。"我们从容地进入了传送门。（注：在地图中，白矩形为敌车辆或汽艇，菱形为重要目标，；虚箭头为敌行进路线；实箭头为Sarge行进路线。以下同）



6月4日，阴，行动代号：Homeland

终于回到我们的世界了，但这里一样不平静，这个本属于我国的地区竟然到处都是Tan军，而且守卫通讯站的我军士兵也被抓了起来。没有通讯工具我们无法与司令部联系，因此首要问题是到通讯站（图二A处）去。Sarge和大伙商量了一下，决定先把被俘的通讯兵Oldman救出来（其实不救也行），人多力量大嘛！不过看守Oldman的敌人可不少，Sarge捡起旁边的火焰喷射器，对付大批敌人这可是个不错的东东。我们一路

上干掉几个Tan军哨兵，很快来到关押Oldman的小屋（图二D处）前。果不出我所料，一阵气急败坏的哨声过后，一大群衣衫不整的Tan军就从房子里冲出来，他们还没弄清东南西北，Sarge的火焰喷射器就送这些家伙见上帝去了。没想到我们把封住Oldman嘴的胶布弄掉后他的第一句话就是："快……快去通讯站，他们要破坏！"我们连忙向通讯站冲去，然而为时已晚，敌人已经先到一步，那里只剩下一堆烂电线在风里摇来荡去。



"我记得哪里有修理工具的，只要找到它就可以修复通讯系统，是哪儿呢？……对了，这儿的小屋里有！"Oldman指着左边（图二B处）说。"那还等什么？快！"我们立刻向那里冲去，因为时间紧迫，没功夫跟Tan军的几个士兵多费唇舌，让他们各领几颗"花生米"了事。来到小屋前，Sarge二话没说，抬手几枪把油桶打爆，结果小屋也被炸塌了。我们一窝蜂涌过去，拿了工具一路小跑回到通讯站，修好通讯系统，终于和司令部联系上了。司令部告诉我们可以乘火车离开这一地区，但必须先到地图右上角的火车站（图二C处）去。于是我们把一路上讨厌的小杂毛清了个一干二净，最后灭掉把守火车站的哨兵，走上月台（如果从这里直线向下走，可以上船，在地图左下角的小岛上有不少好装备），在夜幕降临之前，我们顺利登上了火车。

第二章　抵抗

6月5日，阵雨，行动代号：Tank Store

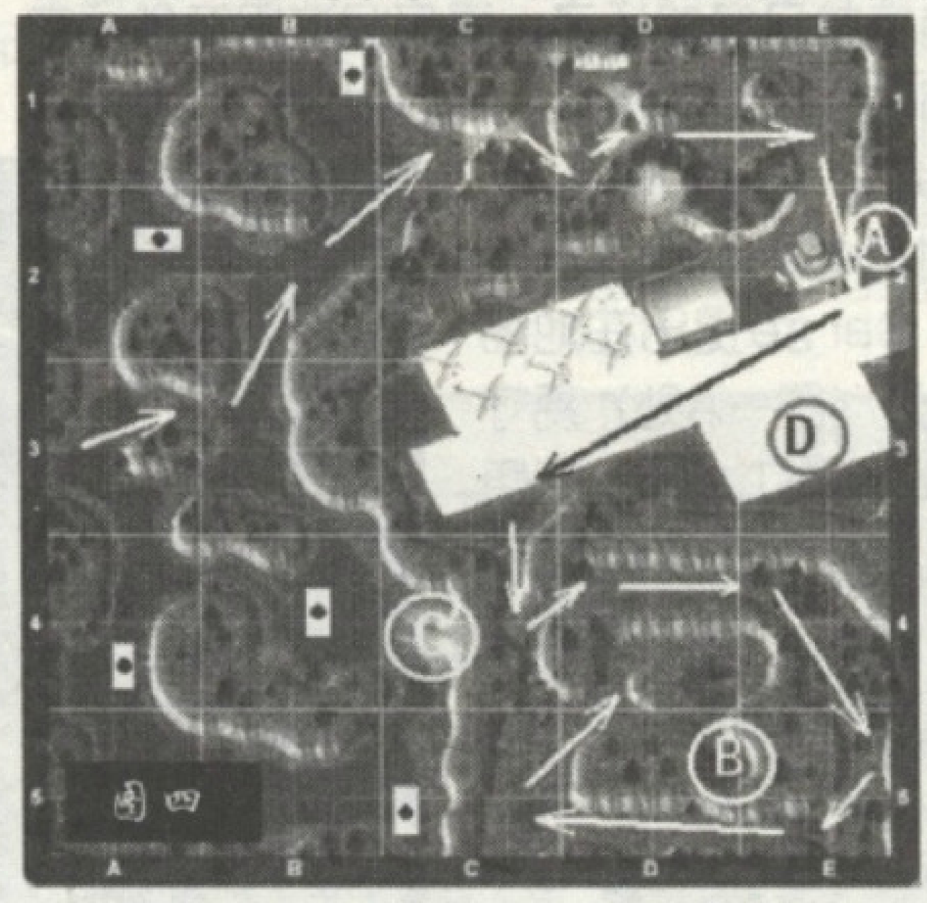
火车把我们带到我军的一个坦克仓库，我们的任务就是要保护这座仓库，有情报表明敌人正准备对这里发动一次袭击。一跳下火车，Sarge就把队友们派到铁路桥和隧道附近（图三A处。三个菱形处分别会有放炸药的Tan军士兵登陆，要加紧防备），然后捡起旁边的箱子，呼叫伞兵把雷达（图三B处）保护好，而他自己和我则到小河附近搜索（这里有个诀窍：先把部队派出



去，守好各个重要地段。此时坦克仓库的门应该还没打开，用火箭筒或手榴弹炸开铁丝网，进去上坦克，开到敌人坦克出现的地方，等第一个任务完成，第二个任务开始后，敌人坦克一出现就干掉它几辆，后面就不用我多说了）。很快各方向都有了回音，铁路桥方面放炸药的家伙已经成了塑料浆，偷袭雷达的敌人得到了应有的惩罚，偷运人口的小汽艇也被我们击沉在小河里，第一波攻击被粉碎了。可是敌人贼心不死，又发起了第二波攻击——坦克分两路向仓库冲来。我们迅速回到坦克仓库（图三C处），门已经开了，进去不管三七二十一，随便找辆坦克开出来跟敌人开展一场激烈的坦克大战，最终敌人的阴谋再次被我们挫败了。

6月6日，多云，行动代号：Airborne

这里是我军的一个机场，被Tan军占领，上级命令我们救出被困于此的Oldman。敌人数量众多，还出动了坦克，这对我们是个很大的威胁。研究形势后Sarge命令队里的火箭筒手把前进道路上的坦克解决掉，这位老兄还真不负众望，很快就把两辆坦克击毁（如果把下面的三辆坦克也收拾了，就可以从图四C处爬上山脊，这上面有不少好东西）。然后我们从山谷进入，靠大伙儿的力量收拾了哨兵，一直走到机场塔楼附近（图四A处），终于把Oldman救了

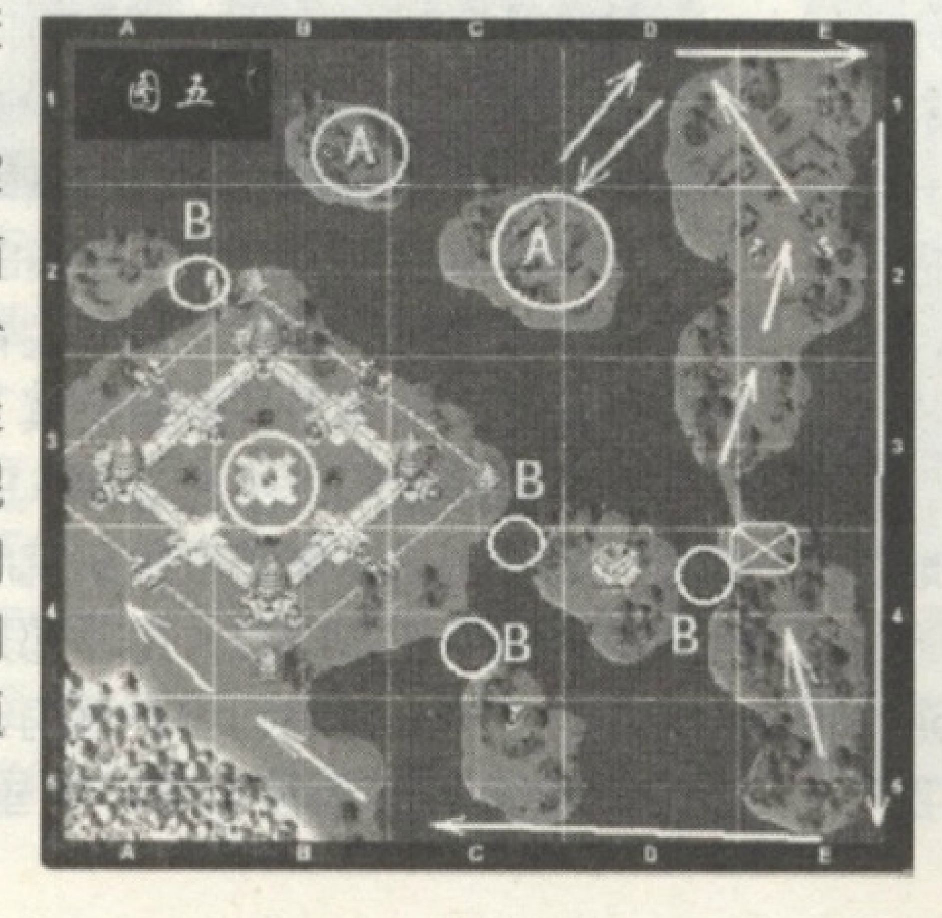


出来。Sarge告诉我们与Oldman同被困于这一地区的还有一名蓝军间谍，他持有重要情报，必须把他也救出来。于是我们赶紧行动，从跑道另一端的山谷口进人，路上敌人倒不少，可我们手里的家伙也不是吃素的，火焰喷射器大显神威，敌人无一例外统统被蒸发掉了。我们畅通无阻地来到一个小山包前，忽然从山包上飞来一阵密集的弹雨，我们被火力压得抬不起头来，他忙叫火箭筒手："Veteran！""有！""给我打掉左边的枪手！""是！""Ti！""到！""跟我来！"我马上跟着Sarge匍匐前进到较靠前的地方，他拿出火箭筒稍作瞄准就是一发，"Reload！"我手脚麻利地装弹，又是一发，两个枪手瞬间去见了上帝，同时Veteran那边也完事了。"弟兄们冲啊！"剩下的敌火箭筒手还想负隅顽抗，如此天真的家伙我还是头一回见着，反正他那几个归西的同伙也正三缺一，就让他凑数去吧。跑上山坡，终于找到那个蓝衣间谍（图四B处），这小子竟在那里安然自得地烤红薯，真气得我鼻子都歪了！扯起他就走，原路回到机场，突然有架飞机掠过，"空降！"Oldman指着天空大叫，我抬头一看，果不其然，一伙Tan军强盗想来阻止我们，痴心妄想，打！既然他们想下来，就让他们下地狱去。完事后迅速前往直升机平台（图四D处），在落日的余晖中，我们胜利返航了。

第三章 变节者

6月7日，多云，行动代号：Mania

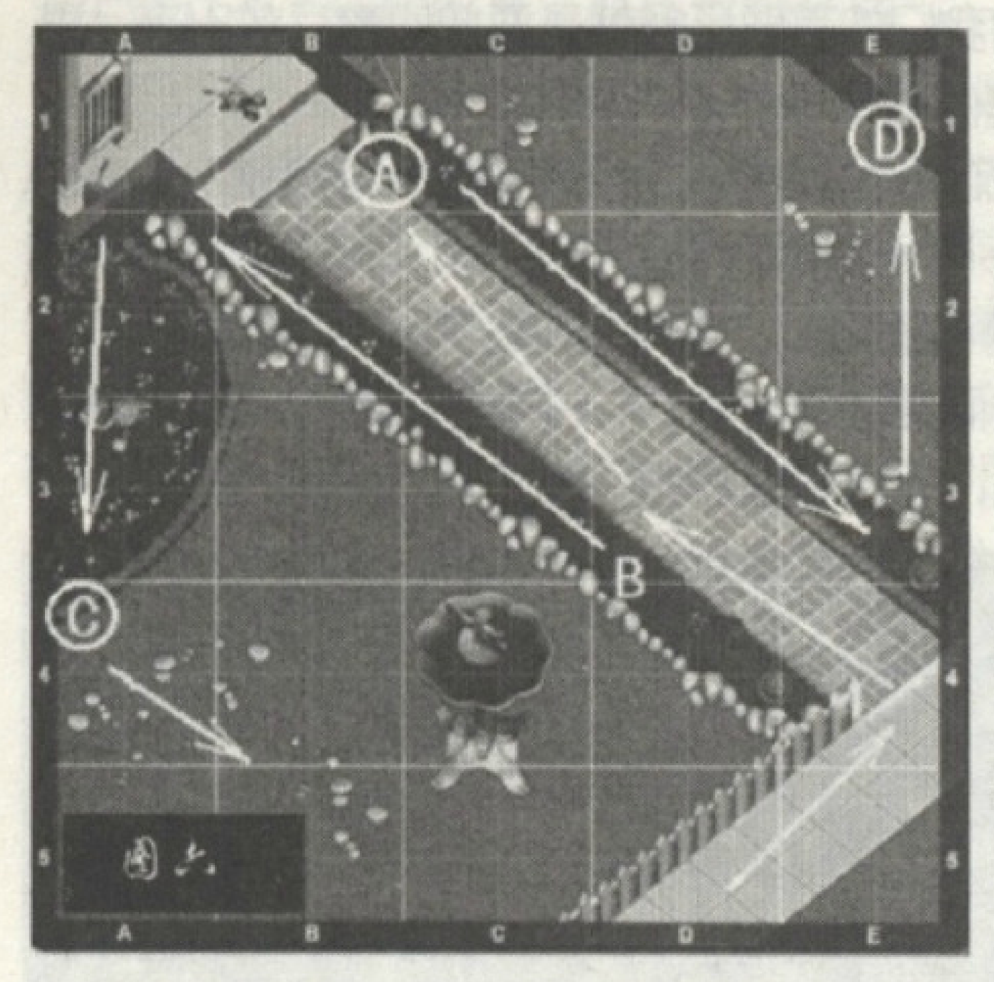
这是一个混乱的地区，有Tan军、"灰狼"（Tan手下一支激进的精锐部队）的余孽、蓝军雇佣兵、还有我军的叛变分子……反正是各路人马大混战。现在的问题是我军派到这一地区的侦察兵被俘了，因此上级给我们的首要任务就是要把侦察兵救出来，再通过他所提供的情报作下一步的计划。



我们捡起一箱手榴弹，把藏在树丛中的敌人一一击毙，来到一片开阔地（图五打叉处），放慢了脚步，Sarge指着前面说："象个雷区。""要排雷吗？""不必了，而且也没时间。"说着他就掏出一枚手榴弹向前面扔去，手榴弹爆炸后引爆了大片地雷，我们得以从容通过。继续向前来到一片茅舍附近，还没来得及隐蔽就被敌人发现了，各路人马蜂拥而至，似乎想把我们一口吞掉。不过我们手里的家伙可不答应，让这些不自量的家伙尝尝火焰喷射器的威力（绿色的叛兵可以瞄准直接按空格键攻击）。继续前进，前面有伙敌人正向一艘汽艇射击，汽艇是我们急需的交通工具，怎能让他们随意毁坏？！把敌人赶跑后我们跳上汽艇寻找侦察兵，可是这里有好几座岛，"就从这个岛开始吧。"Sarge说。登上小岛（图五A处，这两个岛都有可能，别的岛上牢笼里关的是叛兵，小心别中计），把守卫收拾掉，打开牢笼一看，嗨，这不就是侦察兵嘛！侦察兵缓过气后告诉我们，在神殿中央有一个传送门（图五C处），叛兵首脑也在那儿，但小岛之间有很多致命的旋涡（图五B各处）。他又画了一幅地图，我们按照他的指点，顺利登上了神殿所在的岛。收拾了神殿外围的敌人后，开始向神殿内部发起攻击。好不容易把驻守神殿的敌人消灭干净，来到传送门前，会有什么命运等待着我们呢？

6月8日，晴，行动代号：The Big Bang

很不幸，我们又被传送到另一个陌生的世界。立足未稳，就看见不少黑影向我们扑来，定睛一看，竟是敌我双方的士兵，他们好象被施用了药品一般双眼发直，摇摇晃晃地走着，更可怕的是他们身上竟背着一枚硕大的炸弹！"别呆着看，快走！"Sarge带着大伙冲出一条血路，好歹到了阶梯下（图六A处），这里看来比较安全，Sarge决定把大伙留下，只叫了我一同去找叛兵头子。我们整理好装备——自动步枪、手榴弹、火箭筒和急救包，Sarge想了想又背起一支火焰喷射器，然后向木栅栏的缺口（图六B处）进发。一路上躲开不少"自爆人"——我们是这么称呼那种身背炸弹的家伙的，还补充了几个急救包，总算平安进了木栅栏。自爆人是躲过了，但Tan军和"灰狼"士兵又找上了门，我们只好用枪杆子跟他们交换意见，尤其是小鸟塑像下面的士兵特顽固，好说歹说，直说到枪管发烫，他们才让

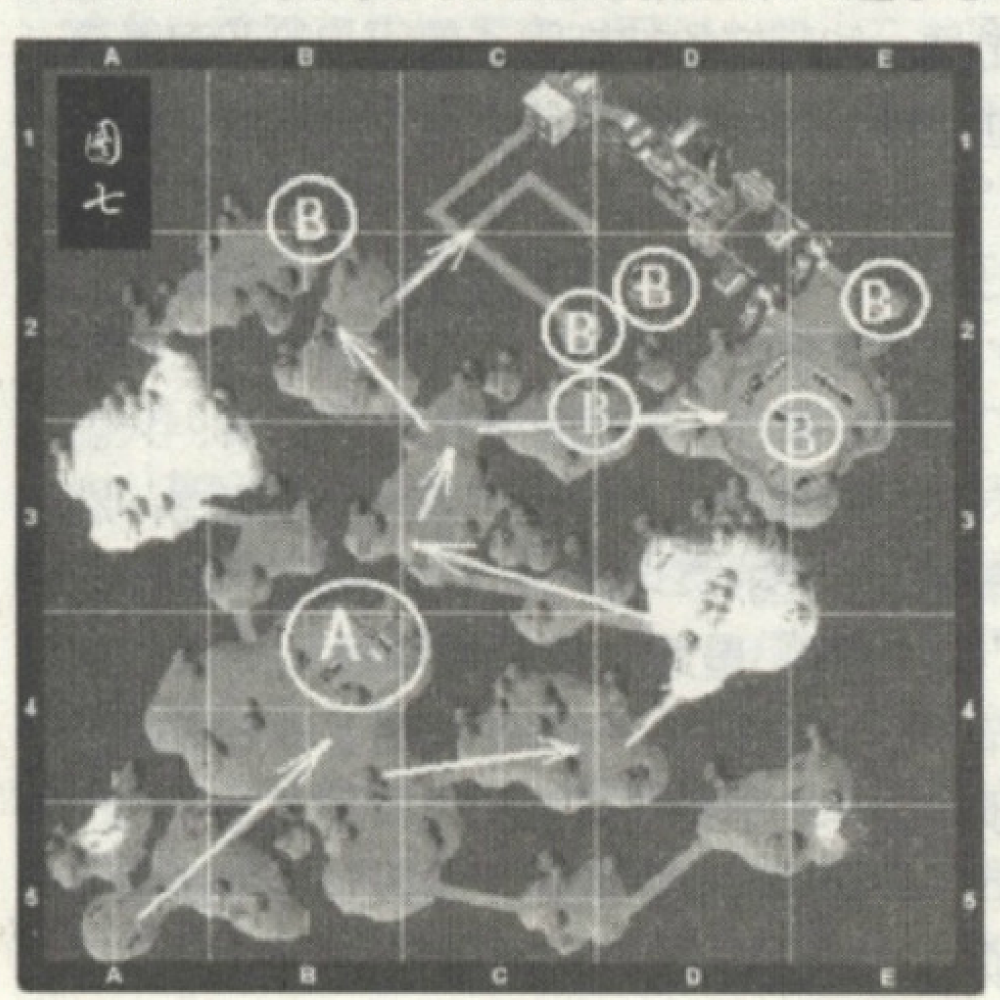


我们走到木栅栏的下端（图六C处），可是这里竟没路！我们找了半天才发现一根柱子已经裂开，几枚手榴弹扔过去，“轰轰轰！”柱子被炸得粉碎，我们从缺口进入草坪。这里的守军好客得很，不停地拿出大礼来招呼我们，象迫击炮弹、火箭筒弹之类的满天飞，我们也本着礼尚往来的原则，请每个敌人都尝了点高温油气，结果他们高兴得变成了一摊摊塑料，真是感人的场面哪！再往前走，那个叛徒头子出现了，他似乎想和我们玩赛跑，不过我们没这个时间跟他逗，只好赏他几发火箭筒弹了事。然后原路回去跟大伙汇合，路上除了几只蟑螂怪可以算是有点麻烦外，没什么更叫人费心的敌人。回到阶梯下，司令部发来消息说在排水管口（图六D处）有一个传送门。我们在阶梯附近找到一根裂开的柱子，依照上次的经验把它炸开，径直向排水管冲去。人多力量大，这话真不假，小兵蟑螂怪，统统打趴下！来到排水管口，这里果然有个传送门，还想什么，走呗！

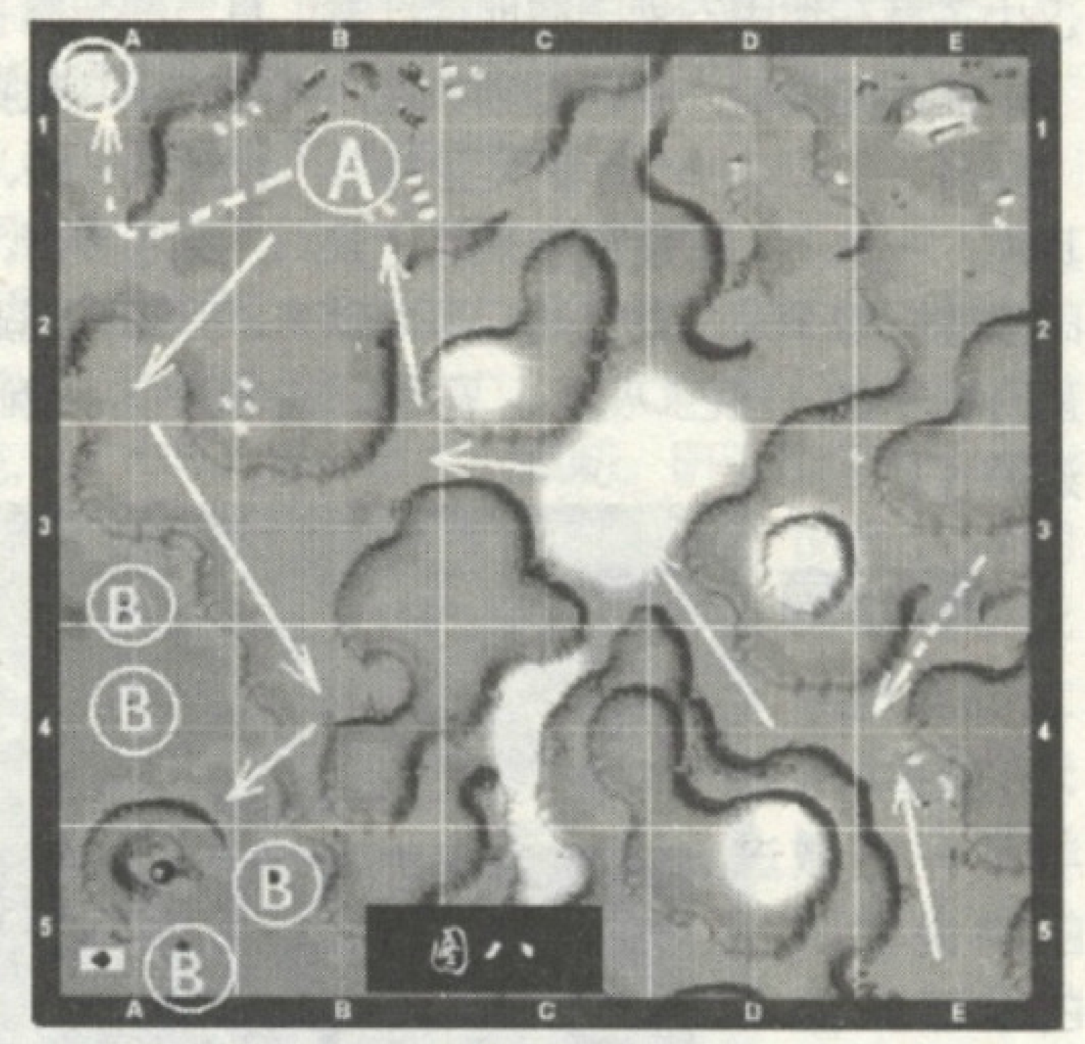
第四章　危险的武器

6月9日，小雨，行动代号：The Insine Grey Doctor

这是Blue海上的一个群岛，有消息说“灰狼”——也就是Grey军在此有个秘密基地，奉命来此侦察的Oldman已经被捕，我们必须先把他救出来（这小子怎么三天两头被抓住，是不是有投敌倾向啊？先救出他，然后再狂扁一顿，看他招不招！），再继续进行侦察。我们正研究地图，突然听见一种低沉的吼声，我回头一看，真是不看不知道，一看吓一跳，一堆人不人鬼不鬼的东西，十足是《生化危机》里的丧尸（幸亏没有丧犬和丧乌鸦）！我们忙不迭地开枪，好不容易把这些东西收拾掉，大伙都出了一身冷汗，看来这里绝不简单。时间拖得越久情况越复杂，因此我们打算速战速决。叮嘱大伙加倍小心后就出发了，很快便在一个实验台（图七A处）上发现了Oldman，他告诉我们这里是“灰狼”的生物武器制造厂，我们刚才干掉的就是一种名为Carcass的生物武器，“灰狼”打算用这种东西挽回败局，只有击毁分散在群岛各处的发电机（图七B各处）才能制止这个疯狂的计划。我和Sarge义不容辞地担起了这个艰巨的任务，但仅靠我们两人要顶住丧尸是很困难的，因此Sarge把大部队派到中央岛（图七路线分叉处）守住路口，我们俩则负责炸毁发电机。在路上我们数次与丧尸短兵相接，数次被前后夹攻，同志们一次次与丧尸进行殊死搏斗，一次次化险为夷，这一战真是惊天地、泣鬼神啊！火光中，最后一个发电机终于被炸毁，回头一看，阵地前堆满了丧尸的残骸，而同志们始终没有后退一步，我们的战士真是好样的！



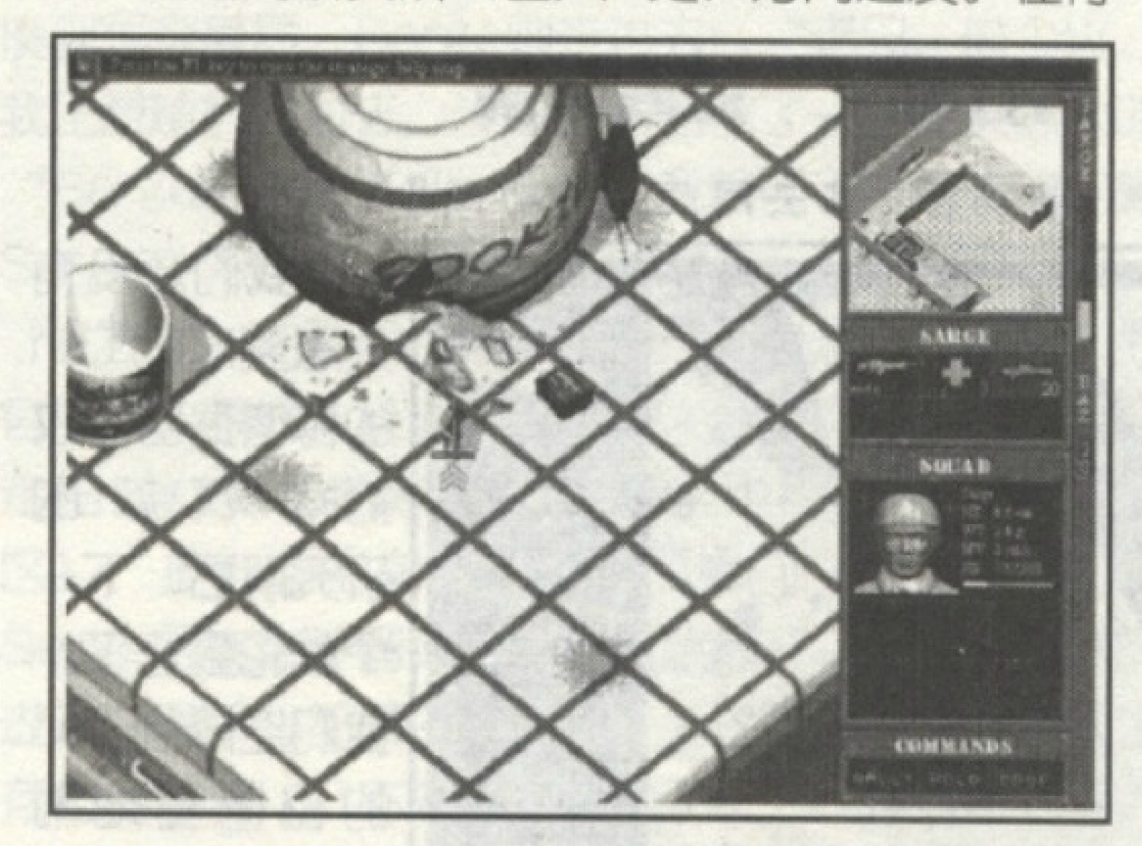
6月10日，多云，行动代号：Behind The 8-Ball



据可靠情报称，在西部沙漠的88地区有一个敌人的小型生化研究所，由于生物武器制造厂已被我们破坏，敌人正在那里加紧下一步的研究工作。上级指示我们：不能让敌人的生物武器计划得逞！我们的任务就是寻找研究所，击毙所有研究人员。由于任务艰巨，司令部又给我们派来了一队士兵，这一来我们手下就有一个班的兵力了（如果前面队友牺牲太多，这里可能只剩两三

个，打起来困难就会比较大）。

着陆点很快被发现，大批敌人蜂拥而至，我们不敢恋战，收拾好伞包和散落在附近的武器装备，迅速向研究所（图八A处）方向进发。在行



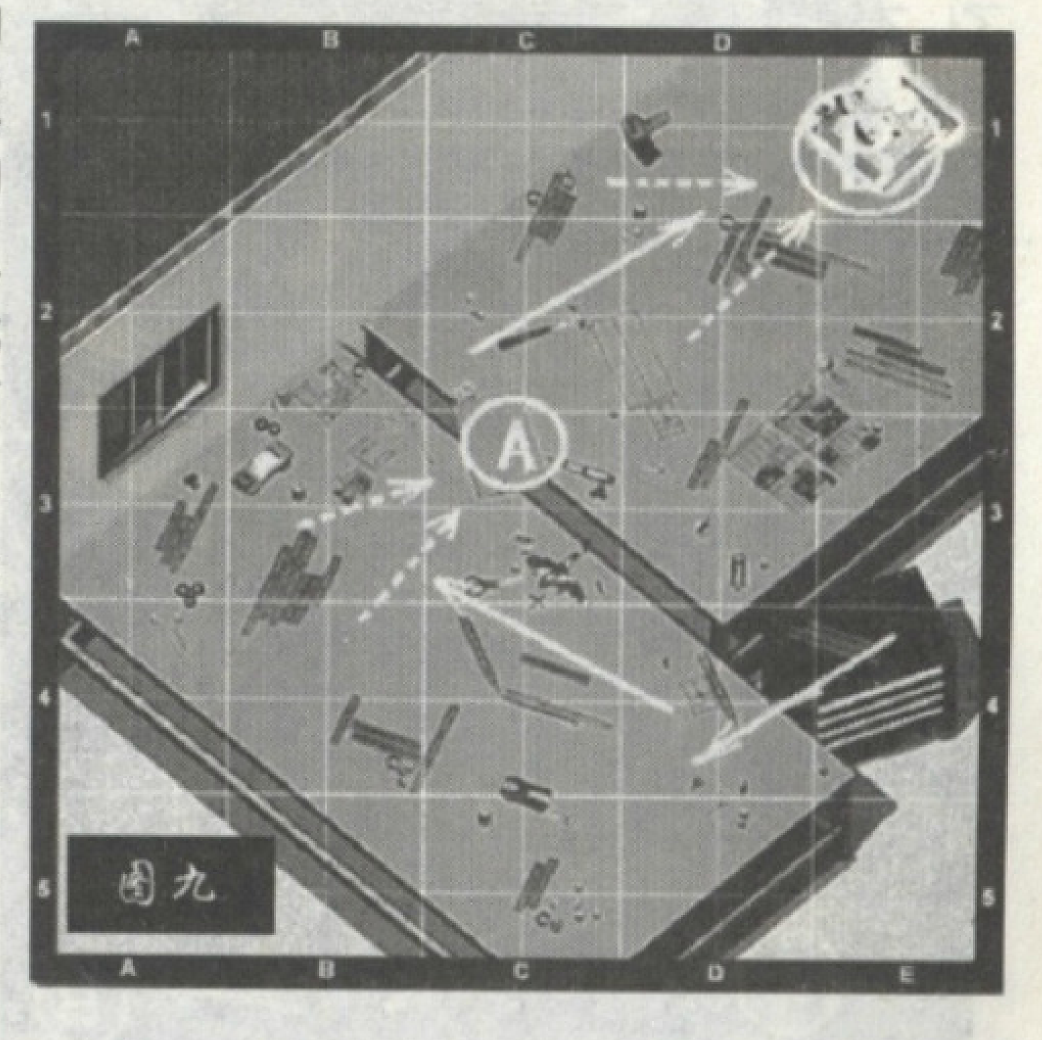
进过程中不时有小股敌人前来骚扰，无一例外都被我们击退。当我们接近研究所时，那四个研究员还在继续他们的研究工作，一个戴着防护罩的士兵在旁边监视。Sarge拿出迫击炮，瞄准一个研究员就是一发，"轰"的一声，敌人炸了窝似的到处乱撞，子弹横飞，我们被压在小土坡下，几个研究员趁机向停机坪（图八C处）逃去，"不能让他们逃了，同志们冲啊！"在Sarge的带领下我们冒着枪林弹雨冲上了土坡，四个研究员很快被击毙。我们马上掉过头来，消灭剩下的敌人。那个有防护罩的家伙仗着自己比较硬，一直冲到我们面前，最后还是被我们干掉了。消灭了这里的敌人，Sarge让大伙原地休息，包扎伤口，我被派去把那边的吉普开过来，他则去找通讯设备与司令部联系，很快司令部就给我们下达了下一步的任务：炸毁这一地区的防空炮（图八B各处），为空中打击扫清障碍。看看伤员不少，Sarge把大伙留在原地，只叫上我开车前往。不久我就发现了吉普的好处：有机枪、装甲硬，还可以碾敌人士兵。我们一路冲进敌人防空炮阵地，似乎所向无敌，就在我飘飘然以为任务简单的时候，旁边的Sarge突然猛推我一把，我翻了个跟斗从车上摔下来，只听一声巨响，回头一看，吉普已被大火吞噬了。Sarge指指那边："小心坦克！"原来是这铁疙瘩干的好事，当我们的火箭筒是吃素的呀！几发火箭射过去，敌人坦克以底儿朝天的姿态向我们表示了歉意。而后剩下的工作就是炸炮，没什么比这更容易的了，几枚手榴弹就全部OK！

在打扫战场时我幸运地发现了一份文件，通过它我们解开了不少谜团。原来在上次卫国战争中被我们击败的Tan军"灰狼"部队因有叛变行为，曾被大规模整编，策划叛变的"灰狼"司令官Tiger中将也被处死，但他的副官Panther少校继承了他的遗志，秘密地重新恢复了对"灰狼"的控制；不久前，Tan得到情报说在另一个世界有种具有巨大毁灭力量的武器，于是突然对我国海湾地区发动攻击，并占领了传送门，Panther待Tan进入传送门之后将其炸毁，妄图将其困死在另一世界。看来，如果不制止Tan和Panther，我们美丽的Green共和国将永无宁日！

第五章　天火降临

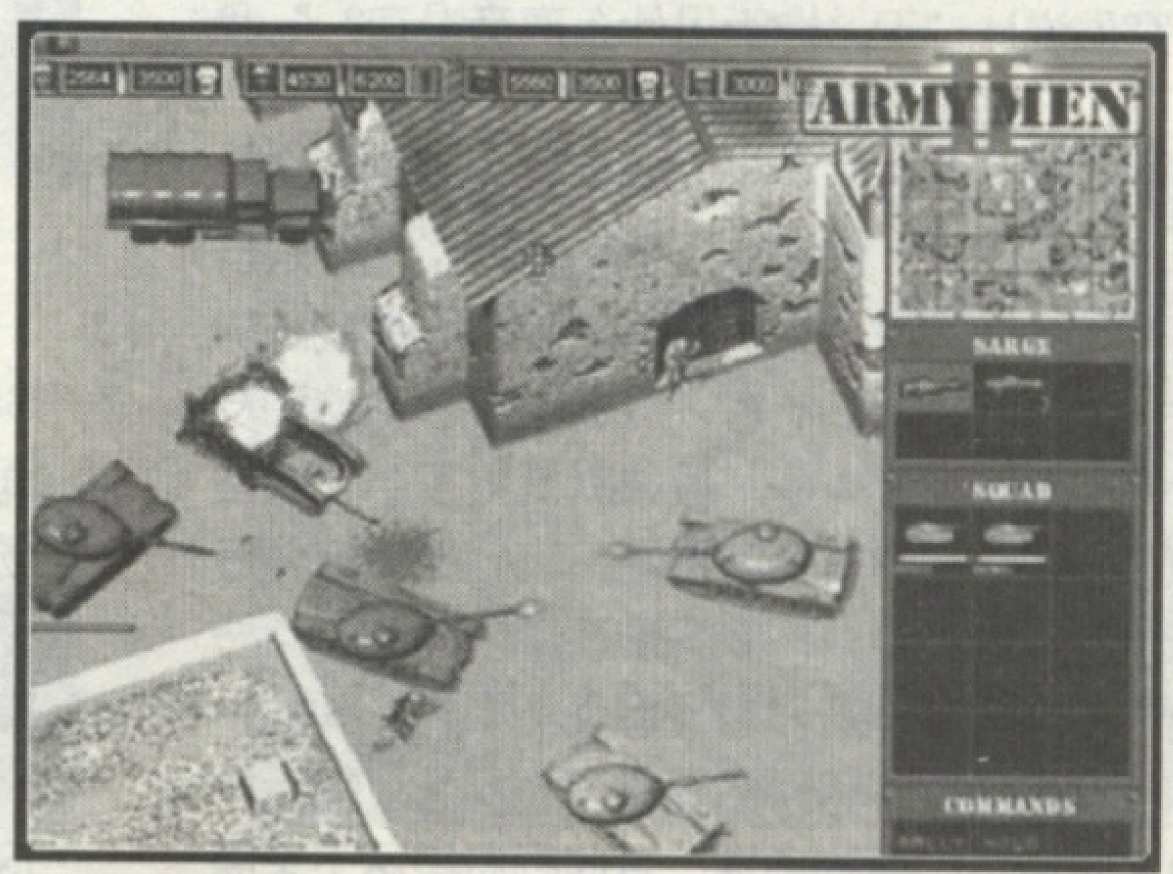
6月11日，晴，行动代号：The Hobby Table

又被传送到另一个世界里来了，阻止研究员的逃离并截获关于Tan的秘密武器情报是我们今天的主要任务，但在此之前，我们必须先占领主桥（图九A处，其实是块塑料板），防止它被Tan军炸毁。我们先把附近的敌人解决，然后快步冲向主桥，



图九

此时自爆人已经开始炸桥了，"快制止它们！"大家也不吝啬子弹了，霎时间就有几打子弹向自爆人飞去，好不容易干掉一个，后面又源源不断地冲上来，时不时还夹杂个把"灰狼"士兵，也弄不清搞掉了多少个自爆人，反正最后敌人是退回去了，看来他们名为"A Bridge Too Far"的炸桥计划已经破产。司令部通知我们迅速向传送门所在地区（图九B处）转移，以截断敌人的退路。嗨，强行军穿插作战不是我军的拿手好戏嘛！这有何难？我们很快就到

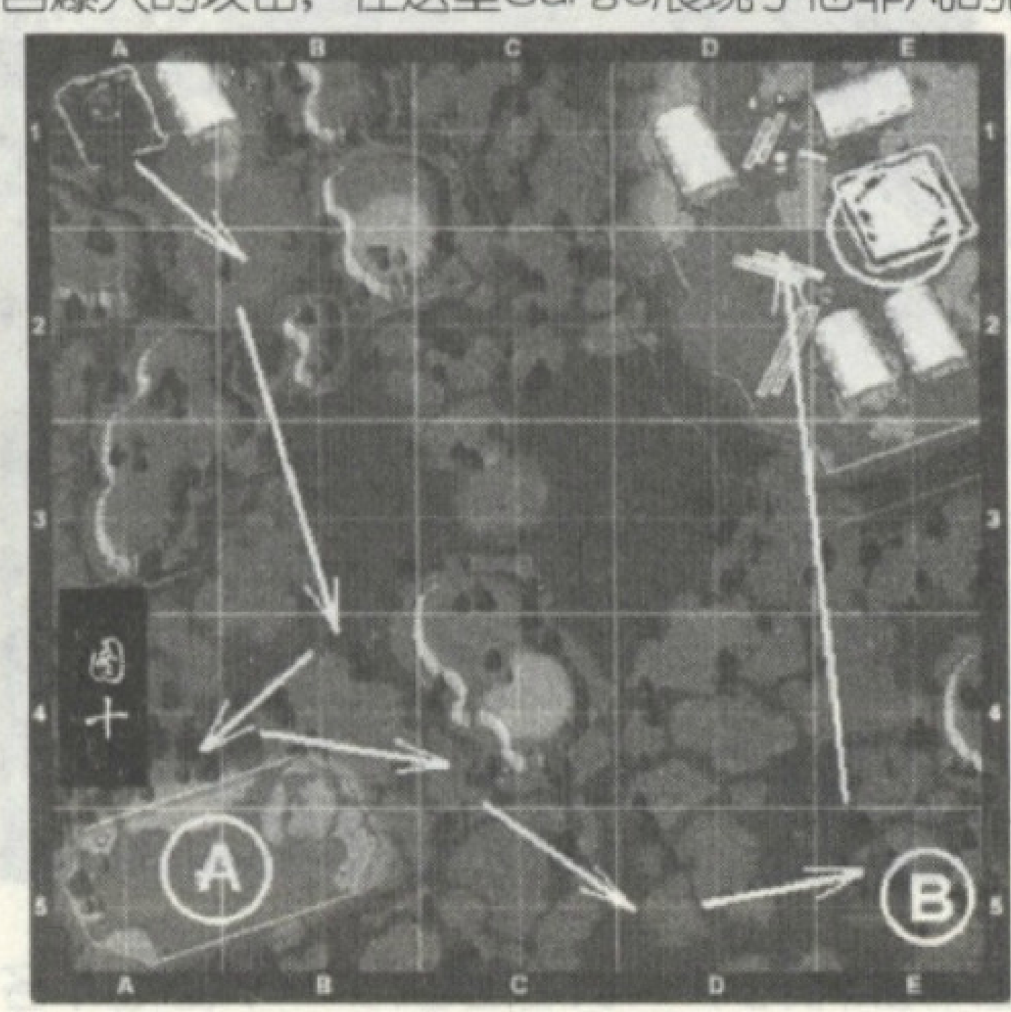




达了预定地点。这时敌人大批涌来，我们连忙把兵力拉开成弧形，严防死守。不断有敌军士兵和研究员冲向我们的防线，但回答他们的是有力的还击。Sarge和我冒着弹雨，在敌人的尸体上搜索那份重要的情报，可是搜遍了每个敌人的口袋都没发现。就在我们开始怀疑敌人是否已从另一路线逃之夭夭的时候，士兵们报告说刚击毙了一名有防护罩的敌人，我们连忙跑过去看。果然，情报就在这家伙身上。情报表明Tan已经拥有了一种足以毁灭整个城市的武器，而这种武器正被藏在西部沙漠51号地区。Tan，我们不会让你得逞的！（把Titanic号炸断会发现传送门，进去就可以过关）

6月12日，阵雨，行动代号：Area-X

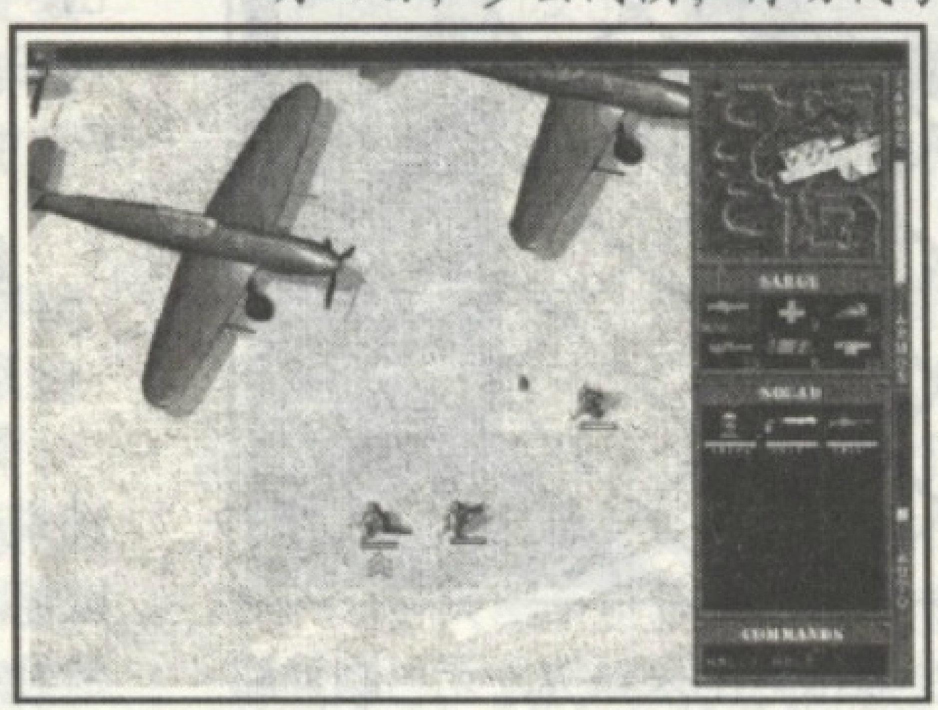
现在是让Panther的生物武器计划见鬼去的时候了！不过敌人是不会麻痹大意的，我们一开始就遭到了自爆人的攻击，在这里Sarge展现了他非凡的战斗力和指挥能力，把数以百计的自爆人收拾得干干净净后，我军竟无一伤亡。这时司令部发来消息说，在地图左下方（图十B处）曾有我军的一辆坦克，坦克兵已经牺牲了，但坦克还能用，坦克无疑能给我们的攻人作战带来很大的帮助。于是Sarge决定先把坦克夺回来，再研究下一步的行动。



我们向坦克所在地前进，炸开一道铁丝网，走着走着，Sarge突然说：“Ti，你听见什么声音没有？”我凝神听了一下：“好象是丧尸的叫声。”“看看去。”我们拨开树丛，朝着声音传来的方向走，最后来到一道铁丝网前（图十A处），好家伙，里面竟关了几十只丧尸，中间还有一台电脑，“绝不能让它们去残杀我们的同志。”Sarge说着拿出迫击炮，几炮击毁了电脑和发电机，丧尸们失去了控制中枢，很快就汽化了。“这些虽然被干掉了，但只要研究还在进行，它们就有被再造出来的可能。”“你说得对，我们现在就去把这个可恶的研究所捣个粉碎！”扫清了看守坦克的敌人，Sarge担任车长，我是驾驶员，另两位同志分别担任了炮手和装填手。为了避免不必要的牺牲，其他同志被留下来原地警戒。“目标——研究所，前进！”研究所的守军似乎已经严阵以待了，但他们怎么也没想到我们竟会有坦克，正义的炮弹向实验室飞去，只听几声巨响，Panther的生物武器计划彻底破产了！

第六章　落幕之前

6月13日，多云间阴，行动代号：Fortress



我们还没有大意到忘记Tan的秘密武器，收拾掉“灰狼”的研究所后，下一个就轮到它了。我们空降到Tan的秘密基地附近，悄悄摸到大门旁边，这时耳机中传来运输机机组成员的声音，他们遭到了高炮的攻击，看来我们的意图已经被察觉，敌人的搜索队很快便集结到大门外。我们不想与敌人正面冲突，于是悄悄躲到大门右边不易被发现的地方（图十一A处。其实只要兵力充足，还是可以跟搜索队拼一拼的）。等搜索队一过，我们就马上冲出，躲过门口的哨兵，直冲到左侧的小门处，消灭里面的看守和坦克，救出一名蓝军间谍（图十一B处。此时

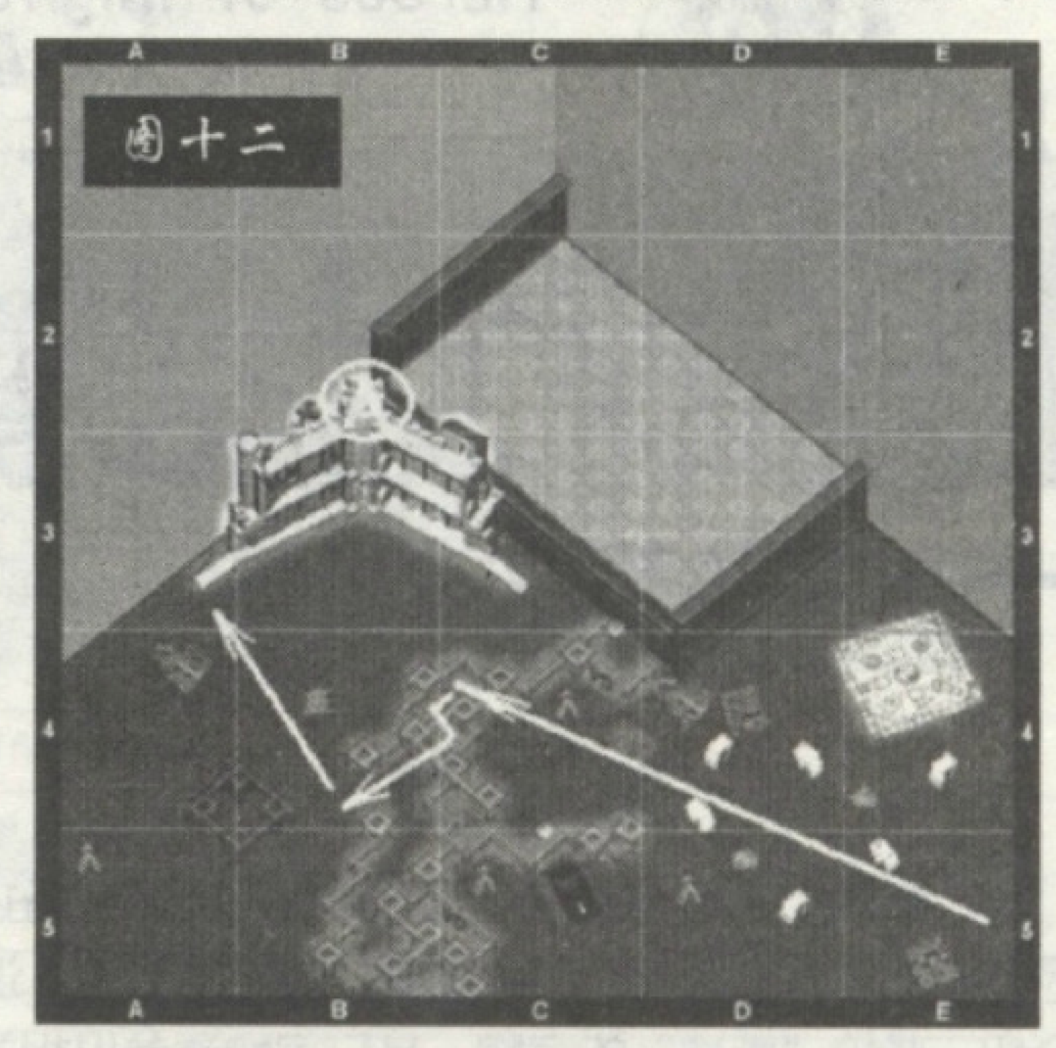


Sarge的装备必须少于六件，否则得不到伪装服）。间谍告诉我们，要进入秘密武器停泊场必须得有停泊场钥匙，钥匙在一名伪装成士兵的Tan军高级军官手里，他正躲在一个仓库内（图十一C处），间谍说完掏出几套Tan军的军装递给Sarge，然后就离开了。Sarge见军装太少，便决定把大家留下，单独去完成这个艰巨的任务，我好说歹说才说服他带上我。我们

换上Tan军的军装向仓库跑去，一路上有不少敌人士兵和车辆，好在我们这两个冒牌Tan军并没有被发觉，因此很快就到了仓库。那个假扮士兵的军官正在仓库门口抽烟，Sarge向我使了个眼色，我马上明白过来，悄悄摸到军官身后，Sarge则走过去："老兄，借个火。"我正想趁机扑过去，没想到军官楞了一下，突然大叫："Sarge？！有奸细！……"我眼明手快捂住他的嘴，Sarge一刀解决了这个多嘴的家伙，"快！找钥匙！""找到了！地图和钥匙都在！""快走！"Sarge把军官的尸体藏好，换上新的军服，我们又若无其事地原路走出去（如果想拿墙外的装备也行，不过得小心雷区），按地图的指示找到了那扇门（图十一D处）。Sarge用集束手榴弹把房子后墙炸开一个洞，打开门冲进去，我手心都攥出汗来了——这可是关系到我国生死存亡的事啊！"不好，它启动了！""快去拿炸药，我来顶住敌人！"我好不容易在墙角找到一箱炸药，"快把它安到发射架底座上！"我尽量压制住自己的紧张，安装引线、定时，一切都有条不紊地进行，"完成了！""撤！"我们不理会后面的敌人，迅速从原路撤出，与同志们汇合。"轰轰轰轰"几声巨响传来，"哈哈！让Tan的秘密武器见鬼去吧！"我们找到传送门（图十一E处），胜利地踏上了归途。（本关结束后最好能保留一件伪装服和一些炸药，这样打下一关会相当容易）

6月14日，晴，行动代号：Playset

Mylar Panther少校——这场战争的始作俑者，已经节节败退，他妄想用他的最后堡垒顽抗到底，我们的任务就是找到并消灭这个双手沾满了鲜血的刽子手！我

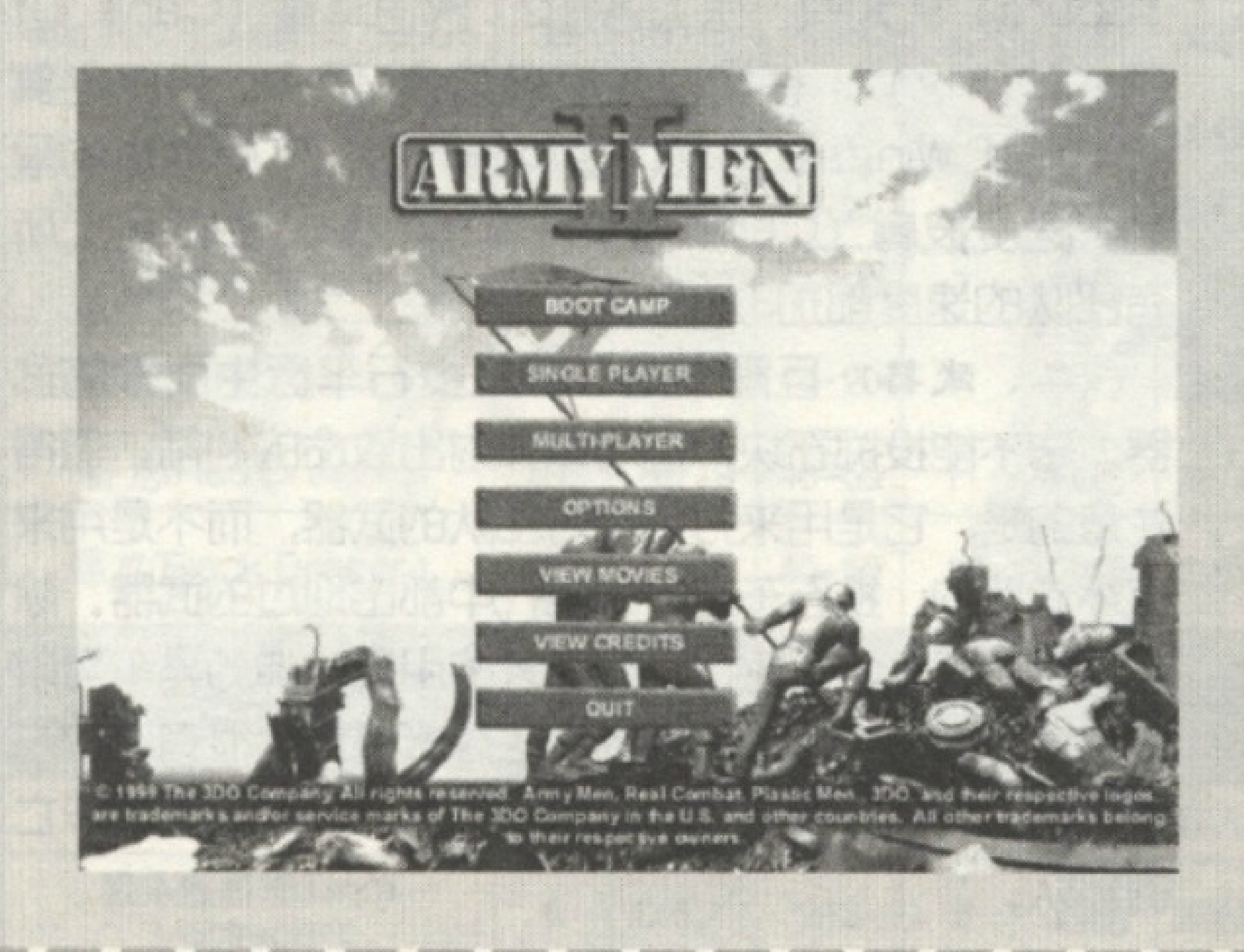


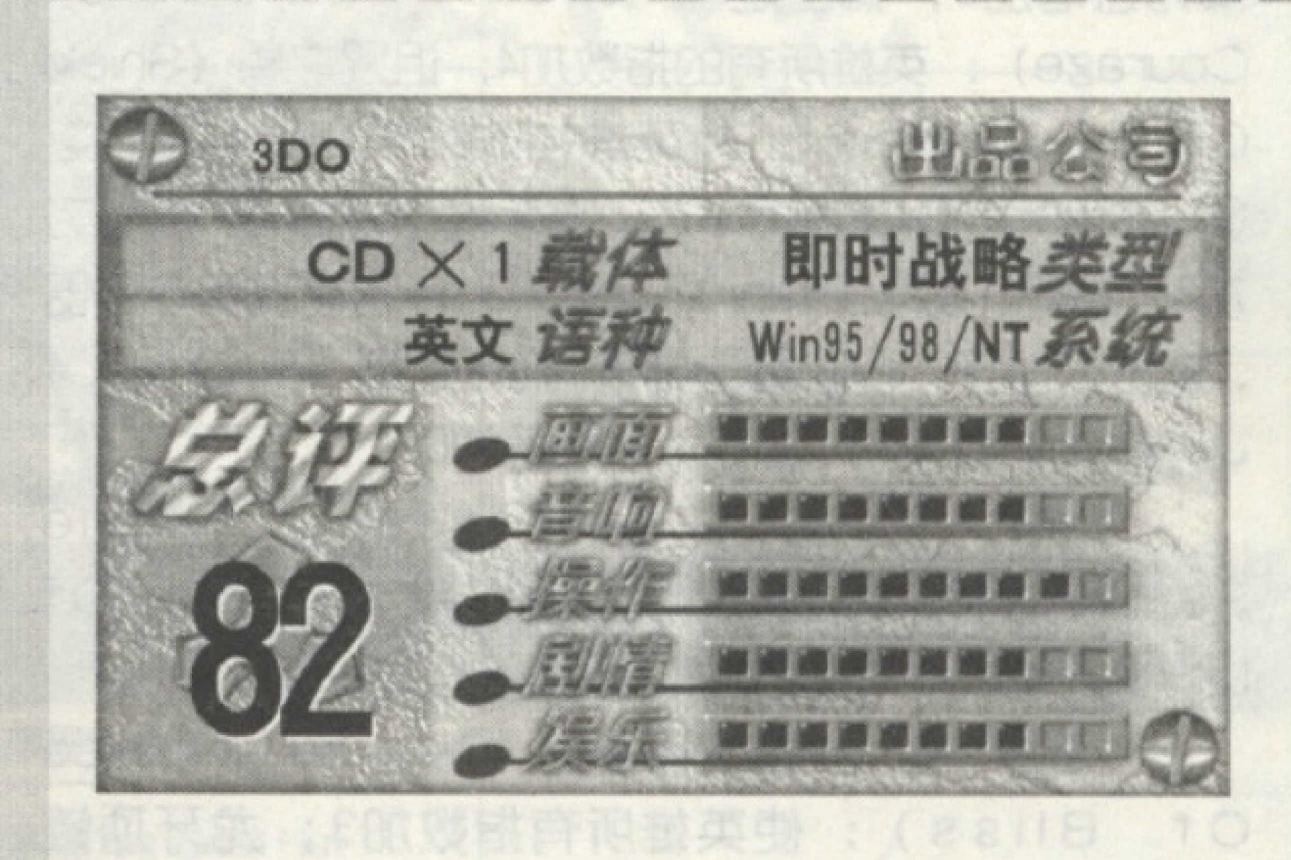
和Sarge再次穿上伪装服，若无其事地穿过敌人的封锁线，一直走到一幢巨大的建筑前。Sarge指指建筑顶上的大炮："看，他一定就在上面。"这时Panther似乎认出了Sarge，大炮开始向我们猛轰，不过建筑物的守卫都还没明白过来，我们趁机冲上顶层并消灭了顶层的卫兵。冒着被炮弹打中的危险，我和Sarge分头安放炸药（图十二A处，炸药最好能放到炮塔根部），然后以最快的速度逃离了这幢建筑物。在爆炸的火光中，Panther带着他的堡垒和他的野心一起完蛋了！

尾声

虽说我坚信没人能从那场大爆炸里逃出来，但没有亲眼看见Panther得到应有的惩罚，总是让我有点不放心；另一方面，Tan仍逃过一死，他失踪了，他还有什么新的阴谋？我不知道。唯一可以肯定的是，Sarge又一次救了我们的国家，Sarge是真正的英雄！

这篇《战地手记》不久便发表在《绿塑料新闻》上，并立刻引起轰动。十日后，Sarge因战功卓著，获一级战斗勋章、一级共和国勋章，并破格连升为中尉，让我们祝贺他！







魔法门之英雄无敌III
——埃拉西亚的光复（下）

北京 抱抱

物品篇

一、宝物：每位英雄随身可带64件宝物，装备13个，还可带4件战争武器和1本魔法书。因版面所限，这里仅介绍一些较“威猛”的宝物，其它宝物请参见相关攻略本。

“头饰”有：神教头盔（Helm Of Heavenly Enlightenment）：所有指数加6，属极品；演讲家之帽（Spellbinder's Hat）：允许英雄使用所有的5级魔法；雷电头盔（Thunder Helmet）：将英雄的知识加10，但法力减2；地狱头盔（Hellstorm Helmet）：英雄知识加5；龙牙之冠（Crown Of Dragontooth）：英雄知识和魔法各加4；船长之帽（Sea Captain's Hat）：增加海上移动力，并可使用召船术和毁船术，经过旋涡时部队不会受到损害。

“手部”有：大连枷（Greater Gnoll's Flail）：右手攻击性武器，攻击力加4；骑士手套（Equestrian's Gloves）：双手均可装备，可增加英雄在陆地上的移动力；护卫之盾（Sentinel's Shield）：左手防御性武器，防御力加12，但攻击力减3；狂暴圆盾（Targ Of The Rampaging Ogre）：防御力加5；龙麟之盾（Dragon Scale Shield）：攻击力、防御力各增加3；狮王之盾（Lion's Shield Of Courage）：英雄所有的指数加4；诅咒之盾（Shield Of The Damned）：将英雄的防御力加6；地狱火之剑（Sword Of Hellfire）：右手攻击性武器，攻击力加6；泰坦之剑（Titan's Gladius）：右手攻击性武器，攻击力加12，但防御力减3；判定之剑（Sword Of Judgement）：英雄所有指数各加5；

“脚部”有：圣徒之鞋（Sandals Of The Saint）：所有指数加2；飘浮之靴（Boots Of Levitation）：使英雄可以在水上行走。

“颈部”有：天国祝福项链（Celestial Necklace Of Bliss）：使英雄所有指数加3；龙牙项链（Necklace Of Dragonteeth）：使知识、魔法力各加3；勇气饰物（Pendant Of Courage）：英雄士气、幸运各加3。

“铠甲”有：龙麟铠甲（Dragon Scale Armor）：攻击力、防御力各加4；泰坦之甲（Titan's Cuirass）：将英雄的魔法力加10，但知识减2；国王的新衣（Tunic Of The Cyclops King）：英雄的魔法加4。

“携带”有：火系魔法书（Tome Of Fire Magic）：记载了所有的火系魔法；土系魔法书（Tome Of Earth Magic）：记载了所有的土系魔法；水系魔法书（Tome Of Water Magic）：记载了所有的水系魔法；空气魔法书（Tome Of Air Magic）：记载了所有的空气魔法；军团头像（Head Of Legion）：使英雄所在城的六级生物每周增长数量加1；魔法球（Mystic Orb Of Mana）：使英雄每天恢复3点魔法值；潘多拉宝盒（Pandora Box）：打开后可能遇到任何敌人、得到任何物品，帮助中说的可以把任何东西装入其中，指的是在游戏设计地图时。

“披风”有：龙翼披风（Dragon Wing Tabard）：知识、法力各加2；咒语斗蓬（Cape Of Conjuring）：使魔法效果多延续3回合；天使之翼（Angel Wings）：可以使英雄飞行，不受地形的限制；速度披肩（Cape Of Velocity）：使战场上所有部队的速度都加3。

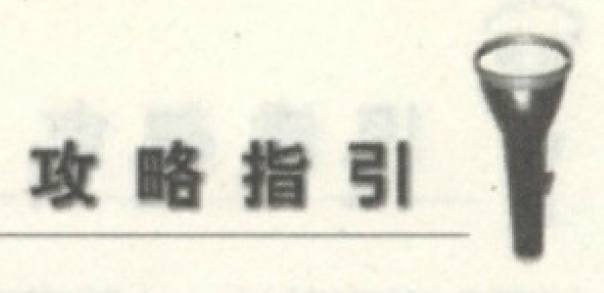
二、武器：巨箭车是一种从投石车衍生而来的武器。它不能投掷石块，但可以弹射出致命的利箭。值得注意的是，它是用来打击敌方部队的武器，而不是用来破坏城墙的；投石车是一、二代中都出现过的武器。除了攻击城墙外，似乎也没什么大的用处；弹药马车可以为远程部队提供无限的弹药；医疗帐篷是个很有用的东西，可以将目标部队的HP完全恢复，但无法复活阵亡的部队。

兵种篇

* 由于篇幅所限，故未收录四种元素及金人、钻石人

兵种	生命	攻/防	伤害	速度	类型	招募地	特殊能力
骑士族							
枪兵(Pikeman)	10	4/5	1-3	4	地面	守卫塔Guardhouse	/
戟兵(Halberdier)	10	6/5	2-3	5	地面	高级守卫塔Upg Guardhouse	/
弓箭手(Archer)	10	6/3	2-3	4	远程	弓箭塔Archers Tower	/
神射手(Marksman)	10	6/3	2-3	6	远程	高级弓箭塔Upg Archers	每回合可攻击两次
狮鹫(Griffin)	25	8/8	3-6	6	飞行	狮鹫塔Griffin Tower	可反击两次
皇家狮鹫(Royal Griffin)	25	9/9	3-6	9	飞行	高级狮鹫塔Upg Griffin Tower	可无限反击
剑客(Swordsman)	35	10/12	6-9	5	地面	兵营Barracks	/
十字军(Crusader)	35	12/12	7-10	6	地面	高级兵营Upg Barracks	每回合可攻击两次
僧侣(Monk)	30	12/7	10-12	5	远程	修道院Monastery	/
狂热者(Zealot)	30	12/10	10-12	7	远程	高级修道院Upg Monastery	近距离攻击威力不减
骑士(Cavalier)	100	15/15	15-25	7	地面	训练场Training Grounds	冲锋攻击，每格增加5%攻击力
斗士(Champion)	100	16/16	20-25	9	地面	高级训练场Upg Training	冲锋攻击，每格增加5%攻击力
天使(Angel)	200	20/20	50	12	飞行	荣誉之门Portal of Glory	对魔鬼伤害为150%
大天使(Arch Angel)	250	30/30	50	18	飞行	高级荣誉之门Upg Portal	对魔鬼伤害为150%，每场战斗能复活我方一只部队
男巫族							
穴居人(Troglodyte)	5	4/3	1-3	4	地面	穴场Warren	盲眼魔法对其无效
恶魔穴居人(Infernal Troglodyte)	6	5/4	1-3	5	地面	高级穴场Upg Warren	盲眼魔法对其无效
鸟身女妖(Harpy)	14	6/5	1-4	6	飞行	阁楼Harpy Loft	攻击后返回原位
鸟身女巫(Harpy Hag)	14	6/6	1-4	9	飞行	高级阁楼Upg Harpy Loft	攻击后返回原位，敌人无法反击
观看者(Beholder)	22	9/7	3-5	5	远程	邪眼之柱Pillar of Eyes	近距离攻击威力不减
邪恶之眼(Evil Eye)	22	10/8	3-5	7	远程	高级邪眼之柱Upg Pillar of Eyes	近距离攻击威力不减
美杜莎(Medusa)	25	9/9	6-8	5	远程	寂静之堂Chapel of Stilled Voices	近距离攻击威力不减，且有20%的机会石化敌人。降低敌人50%的攻击力。
美杜莎女王(Medusa Queen)	30	10/10	6-8	6	远程	高级寂静之堂Upg Chapel	近距离攻击威力不减，且有20%可能石化敌人三回合。降低敌人50%的攻击力。
牛头怪(Minotaur)	50	14/12	12-20	6	地面	迷宫Labyrinth	/
牛头王(Minotaur King)	50	15/15	12-20	8	地面	高级迷宫Upg Labyrinth	/
飞狮(Manticore)	80	15/13	14-20	7	飞行	预言之穴Manticore Lair	/
蝎尾狮(Scorpicore)	80	16/14	14-20	11	飞行	高级兽穴Upg Manticore Lair	攻击时有20%可能麻痹敌人，降低敌人50%的攻击力。
红龙(Red Dragon)	180	19/19	40-50	11	飞行	龙穴Dragon Cave	1-4级魔法对其无效
黑龙(Black Dragon)	300	25/25	40-50	15	飞行	高级龙穴Upg Dragon Cave	所有魔法对其无效，对巨人和泰坦伤害为150%。
驯兽师族							
狼头怪(Gnoll)	6	3/5	2-3	4	地面	狼人茅屋Gnoll Hut	/
狼头怪首领(Gnoll Marauder)	6	4/6	2-3	5	地面	高级茅屋Upg Gnoll Hut	/

兵种	生命	攻/防	伤害	速度	类型	招募地	特殊能力
蜥蜴人(Lizardman)	12	5/6	1-3	4	远程	蜥蜴洞穴Lizard Den	/
蜥蜴战士(Lizard Warrior)	12	5/7	2-3	5	远程	高级洞穴Upg Lizard Den	/
蛇虫(Serpent Fly)	20	6/8	2-5	9	飞行	树穴Serpent Fly Hive	攻击时驱散对象身上的有益魔法
蜻蜓(Dragon Fly)	20	6/8	2-5	13	飞行	高级树穴Upg Serpent Fly	攻击时驱散对象身上的有益魔法
蛇怪(Basilisk)	35	11/11	6-10	5	地面	蛇洞Basilisk Pit	攻击时有20%可能石化敌人三回合，降低敌人50%的攻击力
巨型蛇怪(Greater Basilisk)	40	12/12	6-10	7	地面	高级蛇洞Upg Basilisk Pit	攻击时有20%可能石化敌人，降低敌人50%的攻击力
蛇皮兽(Gorgon)	70	10/14	12-16	5	地面	蛇皮兽之巢Gorgon Lair	/
巨型蛇皮兽(Mighty Gorgon)	70	11/16	12-16	6	地面	高级蛇皮兽之巢Upg Gorgon Lair	攻击时有10%的机会将对方全灭
双足飞龙(Wyvern)	70	14/14	14-18	7	飞行	龙巢Wyvern Nest	/
飞龙之王(Wyvern Monarch)	70	14/14	18-22	11	飞行	高级龙巢Upg Wyvern Nest	攻击时有20%可能让对方中毒3回合，每回合最高损失50%的HP。可以用治疗术治疗。
九头蛇(Hydra)	175	16/18	25-45	5	地面	池塘Hydra Pond	可同时攻击周围所有敌人，且对方无法反击
九头龙(Chaos Hydra)	250	18/20	25-45	7	地面	高级池塘Upg Hydra Pond	可同时攻击周围所有敌人，且对方无法反击
						地狱族	
恶魔之子(Imp)	4	2/3	1-2	5	地面	坩锅Imp Crucible	/
魔怪(Familiar)	4	4/4	1-2	7	地面	油锅Upg Imp Crucible	可将敌方英雄施法所用法力的20%转给本方英雄。
亵渎者(Gog)	13	6/4	2-4	4	远程	罪恶之堂Hall of Sins	/
魔法亵渎者(Magog)	13	7/4	2-4	6	远程	高级罪恶之堂Upg Hall of Sins	其火球可攻击目标及其周围部队
地狱犬(Hell Hound)	25	10/6	2-7	7	地面	狗舍Kennels	/
冥府三头犬(Cerberus)	25	10/8	2-5	8	地面	高级狗舍Upg Kennels	可攻击相邻三支部队
魔鬼(Demon)	35	10/10	7-9	5	地面	恶魔之门Demon Gate	/
长角魔鬼(Horned Demon)	40	10/10	7-9	6	地面	高级恶魔之门Upg Demon Gate	/
地穴魔(Pit Fiend)	45	13/13	13-17	6	地面	地狱之穴Hell Hole	/
地穴领主(Pit Lord)	45	13/13	13-17	7	地面	高级地狱之穴Upg Hell Hole	可将己方已死的部队转为恶魔出现，其数量不能超过施法的地穴领主的数量
火怪(Efreet)	90	16/12	16-24	9	飞行	火池Fire Lake	火系魔法对其无效，对灯神的伤害力为150%
火怪君主(Efreet Sultan)	90	16/14	16-24	13	飞行	火海Upg Fire Lake	火系魔法对其无效，对灯神的伤害力为150%
恶魔(Devil)	160	19/21	30-40	11	传送	荒弃之堂Forsaken Palace	对天使伤害力为150%，使敌方运气-1，攻击时不会受到反击
大恶魔(Arch Devil)	200	26/28	30-40	17	传送	高级荒弃之堂Upg Forsaken	对天使伤害为150%，使敌方运气-1，攻击时不会受到反击
						亡灵巫师族	
骷髅兵(Skeleton)	6	5/4	1-3	4	地面	诅咒之庙Cursed Temple	/
骷髅战士(Skeleton Warrior)	6	6/6	1-3	5	地面	高级诅咒之庙Upg Cursed Temple	/
丧尸(Walking Dead)	15	5/5	2-3	3	地面	坟场Graveyard	/
僵尸(Zombie)	20	5/5	2-3	4	地面	高级坟场Upg Graveyard	攻击时有20%可能使对方生病，得病的部队攻击力和防御力3回合内降低2点。
鬼魂(Wight)	18	7/7	3-5	5	飞行	墓穴Tomb of Souls	每回合开始时第一个鬼魂的生命值补满。
幽灵(Wraith)	18	7/7	3-5	7	飞行	高级墓穴Upg Tomb of Souls	每回合开始时第一个幽灵的生命值补满，而且他们会每回合吸收敌方英雄的两点魔法值



兵种	生命	攻/防	伤害	速度	类型	招募地	特殊能力
吸血鬼(Vampire)	30	10/9	5-8	6	飞行	大厦Estate	攻击时对方无法反击。
吸血伯爵(Vampire Lord)	40	10/10	5-8	9	飞行	高级大厦Upg Estate	攻击时对方无法反击，而且可吸取对方生命值补充自己，其数量跟其对敌人造成的伤害等同
亡灵法师(Lich)	30	13/10	11-13	6	远程	陵墓Mausoleum	可用黑雾攻击目标及其周围的非不死系兵种
强力亡灵法师(Power Lich)	40	13/10	11-15	7	远程	高级陵墓Upg Mausoleum	可用黑雾攻击目标及其周围的非不死系兵种
黑暗骑士(Black Knight)	120	16/16	15-30	7	地面	黑暗大厅Hall of Darkness	攻击时有20%可能诅咒对方
地狱骑士(Dread Knight)	120	18/18	15-30	9	地面	高级黑暗大厅Upg Hall	攻击时有20%可能诅咒对方，且有20%可能攻击力加倍
骨龙(Bone Dragon)	150	17/15	25-50	9	飞行	龙窖Dragon Vault	使敌方士气减1
幽灵龙(Ghost Dragon)	200	19/17	25-50	14	飞行	高级龙窖Upg Dragon Vault	使敌方士气减1，且有20%可能使敌人老化（生命值减半）。
女巫族							
半人马(Centaur)	8	5/3	2-3	6	地面	半人马厩Centaur Stables	/
半人马队长(Centaur Captain)	10	6/3	2-3	8	地面	高级马厩Upg Centaur	/
矮人(Dwarf)	20	6/7	2-4	3	地面	村舍Dwarf Cottage	有20%的机会消除魔法
战斗矮人(Battle Dwarf)	20	7/7	2-4	5	地面	高级村舍Upg Dwarf Cottage	有40%的机会消除魔法
森林精灵(Wood Elf)	15	9/5	3-5	6	远程	田园Homestead	/
大精灵(Grand Elf)	15	9/5	3-5	7	远程	高级田园Upg Homestead	每回合可攻击两次
飞马(Pegasus)	30	9/8	5-9	8	飞行	魔法泉水Enchanted Spring	使敌方施法时多耗2点法力
银色飞马(Silver Pegasus)	30	9/10	5-9	12	飞行	高级魔法泉水Upg Enchanted	使敌方施法时多耗2点法力
树妖卫士(Dendroid Guard)	55	9/12	10-14	3	地面	森林之门Dendroid Arches	将敌人固定在原地，使其不能移动
树妖战士(Dendroid Soldier)	65	9/12	10-14	4	地面	高级森林之门Upg Dendroid	将敌人固定在原地，使其不能移动
独角兽(Unicorn)	90	15/14	18-22	7	地面	独角兽林地Unicorn Glade	攻击时有20%可能使对方失明，且会在自己周围产生魔法结界，有20%的几率使周围的部队不受攻击魔法的影响
战斗独角兽(War Unicorn)	110	15/14	18-22	9	地面	高级独角兽林地Upg Unicorn Glade	攻击时有20%可能使对方失明，且会在自己周围产生魔法结界，有20%的几率使周围的部队不受攻击魔法的影响
绿龙(Green Dragon)	180	18/18	40-50	10	飞行	龙壁Dragon Cliffs	可攻击2格单位，1-3级魔法对其无效
黄金龙(Gold Dragon)	250	27/27	40-50	16	飞行	高级龙壁Upg Dragon Cliffs	可攻击2格单位，1-4级魔法对其无效
兽人族							
小妖(Goblin)	5	4/2	1-2	5	地面	妖怪兵营Goblin Barracks	/
妖怪(Hobgoblin)	5	5/3	1-2	7	地面	高级妖怪兵营Upg Goblin	/
狼骑兵(Wolf Rider)	10	7/5	2-4	6	地面	狼穴Wolf Pen	/
突击狼骑兵(Wolf Raider)	10	8/5	3-4	8	地面	高级狼穴Upg Wolf Pen	每回合可攻击两次
野人(Orc)	15	8/4	2-5	4	远程	兽人塔Orc Tower	/
野人之王(Orc Chieftain)	20	8/4	2-5	5	远程	高级兽人塔Upg Orc Tower	/
食人魔(Ogre)	40	13/7	6-12	4	地面	怪物堡垒Ogre Fort	/
食人魔法师(Ogre Magi)	60	13/7	6-12	5	地面	高级怪物堡垒Upg Ogre Fort	每回合可向一支本方部队施嗜血术。
大鹏(Roc)	60	13/11	11-15	7	飞行	巢穴Cliff Nest	/
雷鸟(Thunderbird)	60	13/11	11-15	11	飞行	高级巢穴Upg Cliff Nest	有20%的可能增加伤害力，10?雷鸟数量
独眼巨人(Cyclops)	70	15/12	16-20	6	远程	怪兽之穴Cyclops Cave	可攻击城墙，会初级弹道学
独眼巨人之王(Cyclops King)	70	17/13	16-20	8	远程	高级怪兽之穴Upg Cyclops cave	可攻击城墙，会高级弹道学

兵种	生命	攻/防	伤害	速度	类型	招募地	特殊能力
巨兽(Behemoth)	160	17/17	30-50	6	地面	巨兽之壁Behemoth Crag	攻击时降低对方防御力40%
远古巨兽(Ancient Behemoth)	300	19/19	30-50	9	地面	高级巨兽之壁Upg Behemoth Crag	攻击时降低对方防御力80%
精灵族							
小鬼(Gremlin)	4	3/3	1-2	4	地面	作坊Workshop	/
高级小鬼(Master Gremlin)	4	4/4	1-2	5	远程	高级作坊Upg Workshop	/
石像鬼(Gargoyle)	16	6/6	2-3	6	飞行	围栏Parapet	/
高级石像鬼(Obsidian Gargoyle)	16	7/7	2-3	9	飞行	高级围栏Upg Parapet	/
石头人(Stone Golem)	30	7/10	4-5	3	地面	工厂Golem Factory	对魔法只受50%伤害
铁皮人(Iron Golem)	35	9/10	4-5	5	地面	高级工厂Upg Golem Factory	对魔法只受25%伤害
魔法师(Magi)	25	11/8	7-9	5	远程	魔法塔Mage Tower	近战时不被反击，使本方英雄施法所需魔法值减少2点
大魔法师(Arch Magi)	30	12/9	7-9	7	远程	高级魔法塔Upg Mage Tower	近战时不被反击，使本方英雄施法所需魔法值减少2点，可完全伤害城内部队
灯神(Genie)	40	12/12	13-16	7	飞行	圣坛Altar of Wishes	对火怪伤害为150%
灯神之主(Master Genie)	40	12/12	13-16	11	飞行	高级圣坛Upg Altar	对火怪伤害为150%，每回合可使用一次祝福系法术
那加(Naga)	110	16/13	20	5	地面	黄金屋Golden Pavilion	攻击时对方无法反击
那加女王(Naga Queen)	110	16/13	30	7	地面	高级黄金屋Upg Golden Pavilion	攻击时对方无法反击
巨人(Giant)	150	19/16	40-60	7	地面	云中城堡Cloude Temple	对心灵系法术免疫
泰坦(Titan)	300	24/24	40-60	11	远程	高级云中城堡Upg Cloude Temple	对心灵系法术免疫，对黑龙伤害为150%，近战时不被反击

任务篇

第一部

一、女王万岁（Long Live the Queen）

1.归航（Home Coming）提示：由于是第一场战役，英雄的等级将被限制到6级，但你可以带领4位英雄进入下一关。值得注意的是，宝物和兵力并不能带走，但所学会的魔法可以。

2.守护天使（Guardian Angel）提示：这里英雄的等级被限制在12级，而且在本关将确立你最终的8位英雄，在城的两侧已有两个荣誉之门可以招天使，注意地下城的入口左右也有两个，不要被敌人偷袭。

3.狮鹫崖（Griffin Cliff）提示：所有的狮鹫塔均在地图的上方，要通过4道要塞的守卫。建议不要恋战，快速占领所有的狮鹫塔即可过关。

二、魔鬼地城堡（Dungeons and Devils）：

1.邪恶计划（A Devilish Plan）提示：你会出现在地图的右下角。为了到达正上方的地下城入口，你还要访问地图下方两侧的帐篷。让人恐怖的是，地下城入口处还有绿龙卫兵！

2.大地的震动（Groundbreaking）提示：类似于迷宫的地下世界让人感到头疼，记住，西面的地下城入口才是你正确的选择。但地下的4座中立城的守军都不是很强，而且左上角更有1座龙穴，心动不如行动。

3.斯戴维克的陷落（Steadwick's fall）提示：战役开始时我军在地下拥有一个地城，并在众山环绕的诅咒之地上拥有一个魔鬼城堡。最右下方的人类城堡也已经落入我们囊中。首都的防卫力量极其可怕，守卫的英雄更可怕，不要以为12级的英雄就可以同他一较短长！如果你先扫平四方城堡，一定来不及在三个月内凑足力量攻陷首都，因此要集中兵力攻陷卫城和首都之间的要塞，而后将主力英雄安排在要塞之外（这样敌人主力英雄不会回城防守），将机动率调整到最高——也就是只带速度最快的部队例如黑龙，而后在第二天用其他英雄为他补给部队后，避开敌军主力攻城。如果你主力英雄机动率够高的话，这一战术可以让你节省大量时间。

三、趁火打劫（Spoils of War）：

1.边陲（Borderlands）提示：你的英雄最多只能培养到12级，但是最强的八个英雄将进入最后一场战斗。先发展右边的城市，而后尽快向下方人类三个城堡发动冲击。由于敌人的力量起初比较弱小而且分散，所以如果一切顺利的话第二周就可以解决战斗，之后只需要占领所有的矿藏就可以了。



2.夺金（Gold Rush）提示：你周围的大陆虽然被岩石覆盖，但是并不缺少资源。三个城堡和集中的野蛮族兵源让你可以迅速积聚起可观的力量打破周围的封锁冲人人类的平原。如果有兴趣的话，你还可以从地道中进人另一块大陆掠夺。你的英雄最多只能培养到12级，但是最强的8个英雄将进人最后一场战斗。

3.贪婪（Greed）提示：地图中间是埃拉西亚的三个堡垒，左上方和右下方分别是Tatalia和Krewlod的三个基地。无论你选择哪一方，在向埃拉西亚或者你的对手发动攻击之前你都必须面对守卫严密的要塞或者埋伏在路口的突然袭击。

第二部

一、解放（Liberation）

1.斯戴维克的解放（Steadwick Liberation）提示：这一关地图和前面某一关是一样的，唯一不同的是有些要塞已经被堵住无法通行。地下的坑道已经被地城的部队拓宽过了，增加了两个地城城堡，唯一通往首都的地下要塞被重兵把守着，很难取巧，只能强攻了。当然如果你会飞行魔法的话则当别论。你的主城堡上方的天使之门可以让你每周多产生1个天使。

2.魔鬼的交易（Deal With the Devil）提示：处在诅咒之地上的魔鬼城堡各自为战，很容易被各个击破。你要记住尽早冲人右侧夺取地图中央火精灵守护的火焰剑，用它可以到地图中间的先知那里换取一面受诅咒的盾牌，再用得到的火系魔法书到最右上方换取为所有属性加4的盾牌。这面盾牌可以带人下一关!

3.中立事务（Neutral Affairs）提示：这一关左上角和右下角的哨塔会要求你提供上一关获得的宝物，否则你无法得到它们身后那些可以带到下一关的宝物。

4.地道和穴居人（Tunnels and Troglodytes）

提示：建议不要选择航海术。这一关有一些被哨塔守护的稀有宝物，如果你没有从上一关带来的宝物的话是不可能得到的。速度是你唯一可以获胜的保证。

二、国王万岁（Long Live the King ）

1.狮鹫之心（A Gryphon's Heart）提示：要想完成任务，你必须先完成预言家交给你的任务。埃拉西亚的军队镇守的石头城并不强大，关键在于找到“压抑的幽灵”。它仍然是可以得到并带到下一关的奖赏。

2.收获的季节（Season of Harvest）提示：你的部队和城堡都在地图右方狭长的海岸上，除了硫磺，海岸上各矿都有而且无人守卫。有些哨塔需要上一关的宝物才能通过，但哨塔后的宝物则可以被带人下一关。有一个英雄被关押在地图中央的哨塔后面，那里还有一个相当不错的魔法项圈。

3.肉体惩罚（Corporeal Punishment）提示：地图右上方有一个旋涡可以进人地下世界，但通往地下世界的路是有哨塔守卫的，只有带着上一关的宝物才可以通过。和上一关一样，有些哨塔是无法全部被通过的。

4.自昼至夜（From Day to Night）提示：你在这个地区拥有三个城堡作为发动总攻前的落脚点，敌人起初的抵抗是很轻微。但是你不能给他们太多的时间，否则他们很快就会得到增援——野外到处都是人类的征兵建筑，速战速决才是关键。所以建议在开始时选择三条幽灵龙以迅速打破封锁在你周围的要塞。有些哨塔需要上一关的宝物才能通过，而后面的宝物实在是威力无比。

第三部

父亲之歌（Song of the Father）

1.安全通道（Safe Passage）提示：巫师被三个警卫塔围在地图的右上角，要通过警卫塔，先得探访地图上三个不同颜色的帐篷。如果你没有绝对优势的兵力，还是不要抱有能侥幸的念头。本关获胜后，最强的八个英雄将被带到下一关。

2.联合阵线（United Front）提示：地图中央的城堡有四级魔法塔和天使楼，不妨尽早占领。你最强的六个英雄将进人下一关。

3.为了国王和国家（For King and Country）

提示：这是你最后一战了！ 石头城上方有天国祝福项链，还有很多强力的宝物可以帮助你击败黑暗军团，地下的世界也可以提供一些资源。敌人中央城堡和右上方的城堡就是我们最终的目标。

第四部

不满的种子（Seed of Discontent）

1.圣杯（The Grail）提示：圣杯就在地图上方的沼泽中，但一定要带足兵力再去开挖。

2.回家之路（The Road Home）提示：不要将时间浪费在战斗上，因为我们现在还不想和敌人公开冲突。你要做的就是将圣杯带到我们未来的基地。Welnin城位于一个美丽的魔法平原上。

3.独立（Independence）提示：木材是这一关的关键。仅有的木材全部用武力取得而且没有任何木材场。记住：绝对不要在回合结束时留有木材！



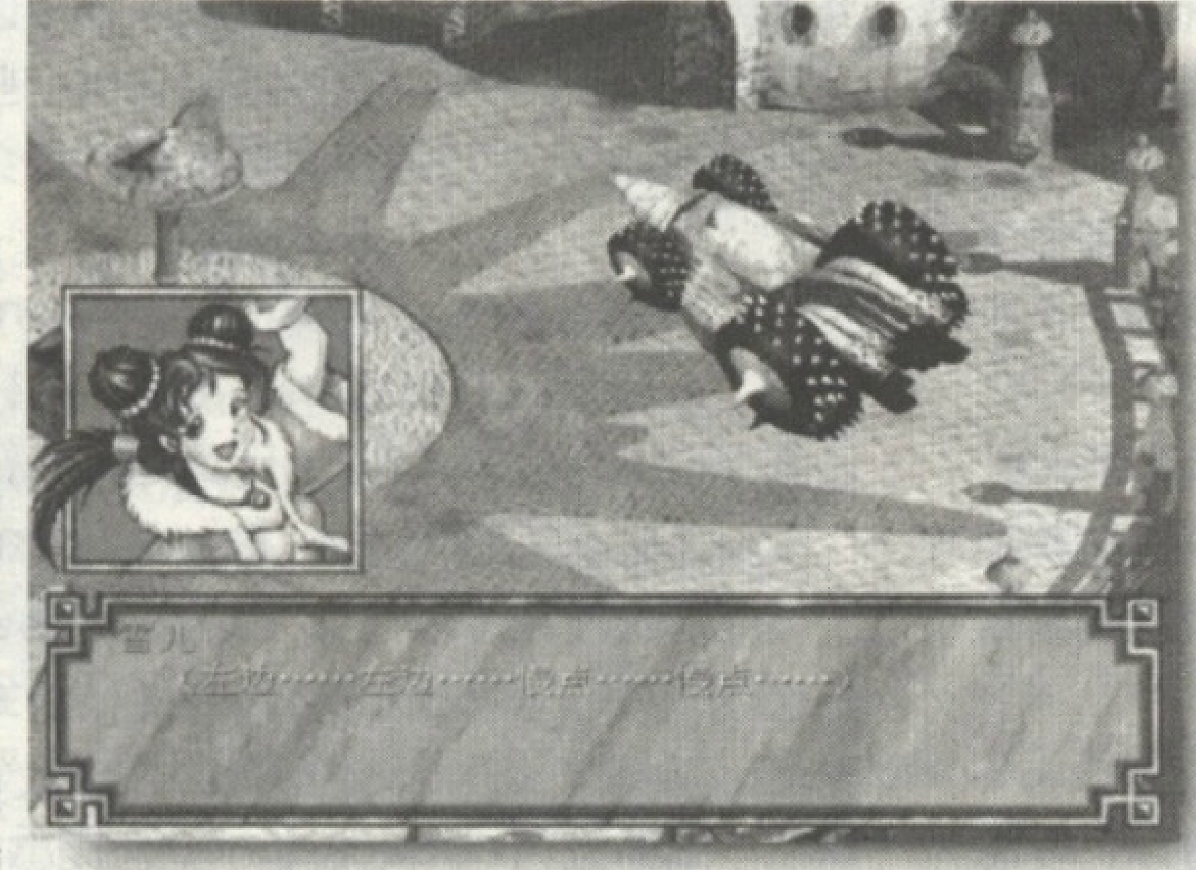




辽宁 枫红一刀流

第一章　迦蓝帝国

今天是帝都的国庆日，凌威皇帝在臣子们的围簇下兴高彩烈，觥筹交错，唯有大魔法师黑泽尔显得满腹心事，落寞寡欢。太子凌铠见黑泽尔步出皇宫，不由也跟了上去，他虽贵为皇族，和黑泽尔之间却有着深厚的友谊。在皇家神庙找到黑泽尔劝慰几句，黑泽尔满脸的忧色，说自己要静一静，凌铠无奈离开，神庙中只剩黑泽尔一人面对墙上的四位神祇画像。这时他的脑海中又浮现出七十年前帝都崩坏事件的画面，似乎自己与那场大灾难有着什么关联。迷乱中黑泽尔朝墙上的烈火神像挥出一掌，一件法器从画中落到地上。正自诧异间，画上有道声音吸引他走过去……



凌铠回到皇宫大厅后，整个皇宫伴随着一声巨响突然一阵晃动。热闹的庆典顿时停了下来，凌铠知道爆炸声来自神庙，急忙前去探看。进入神庙看到三个黑衣人围攻倒在地上的黑泽尔。上前扶起黑泽尔，那三名黑衣人（召唤术士）召唤出三只魔兽与二人对战。打败它们后，黑泽尔施展出暗能护壁惊退了召唤术士。凌铠上前察看黑泽尔的伤势，而黑泽尔此刻两眼空洞，若有所思。

翌日，在皇宫大殿上两人将神庙中所发生的事向凌威皇帝作了汇报。黑泽尔将那件上古法器拿给皇帝看了一下，说这可能是七十年前召唤术士用来召唤巨大暗黑魔神的媒介，如果不赶快寻找四块暗黑能源石的话，帝国可能还会受到召唤术士的打击。于是两人接受了皇帝下达的任务，决定马上前往召唤术士集居的“不祥之地”展开调查。

出了皇宫，两人在桥上理不出调查的头绪，商量着先到城里的弥赛亚酒馆喝杯小酒再从长计议。来到平民区的酒馆，在柜台上与酒保蓝斯洛打个招呼，要过两杯酒后老板娘伊莲走了出来，她闲聊了几句便行色匆匆地走开了。黑泽尔打听了一点有关伊莲的事，说好象有人跟踪了他们……离开酒馆到前方的旅馆开房间休息，两人睡到半夜忽被一道人影惊醒。循影追去，见那人倏忽一闪进到酒馆之中。在酒馆内追到那人，原来是酒保蓝斯洛。说了几句话后他打开一道暗门逃了出去，两人在后面继续追赶，沿着暗道的台阶一路爬上去，在迷宫中往右找到出口来到桥上喊住了蓝斯洛。就在这时伊莲出现了，解释说蓝斯洛并非是为了偷钱而潜入旅馆的，他是要找黑泽尔身上的魔核，这是他们救世同盟世代所流传的职责，为此要阻止两人寻找四块暗黑能源石的任务，以避免第二次帝都崩坏事件的发生，而当初一路跟踪两人的也正是伊莲！双方口枪舌剑，气氛紧张，看来一场战斗是难免了，伊莲将抢夺魔核的任务交给蓝斯洛后离开。

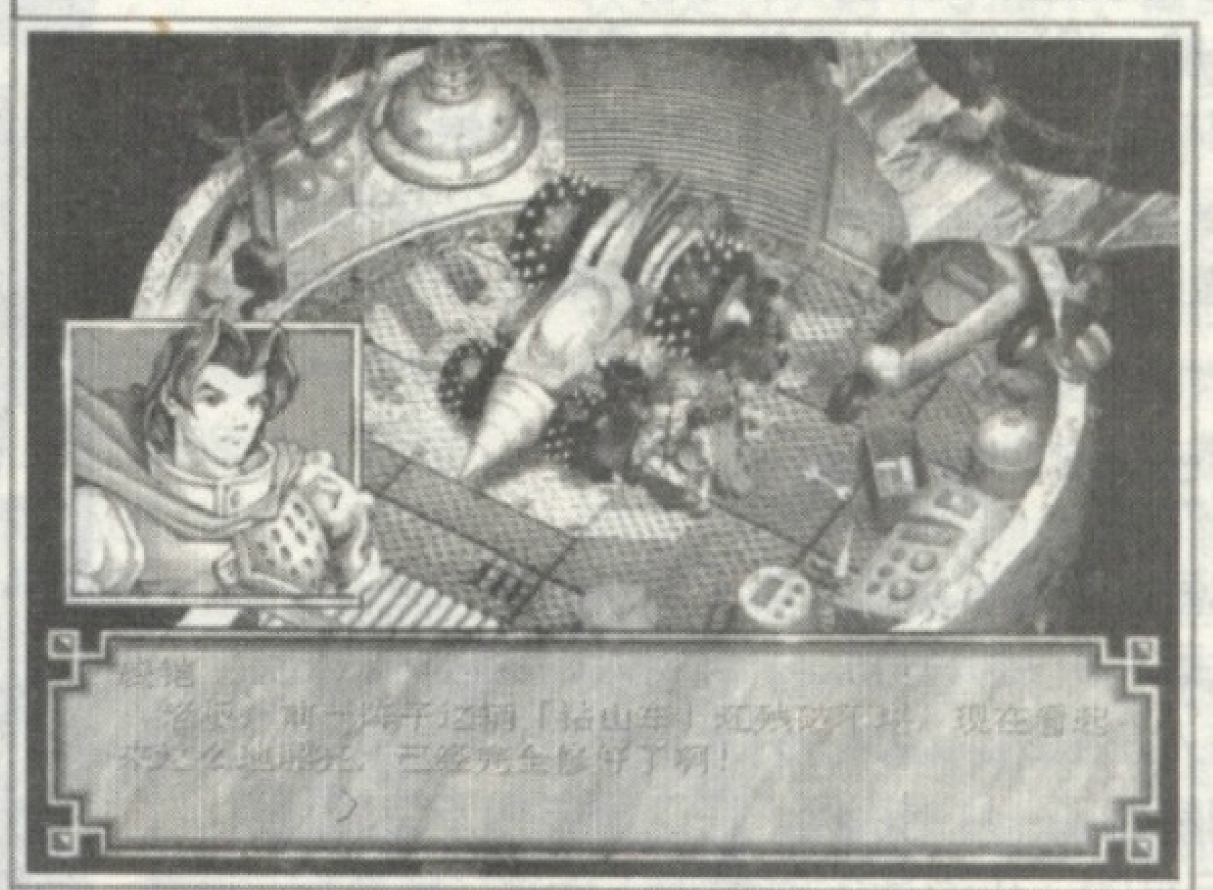
凌铠和黑泽尔联手击败了蓝斯洛，这时大地传来一阵晃动，蓝斯洛趁机逃走，追赶中在一入口前遇到伊莲，听她说虽很佩服凌铠救国救民的雄心，但事情远没有他所想象的那样简单，然后便乘上一艘飞船逃走了。怔愕之余，黑泽尔说还是寻找能源石要紧，那救世同盟名字虽取得好听，看他们形迹可疑的样子，八成也是个叛乱组织，而凌铠却看伊莲不象是个坏人……两人回到酒馆时天色已经放亮，决定往巫舷进发，这个以前是帝国军港的地方，在七十年前遭到暗黑魔神



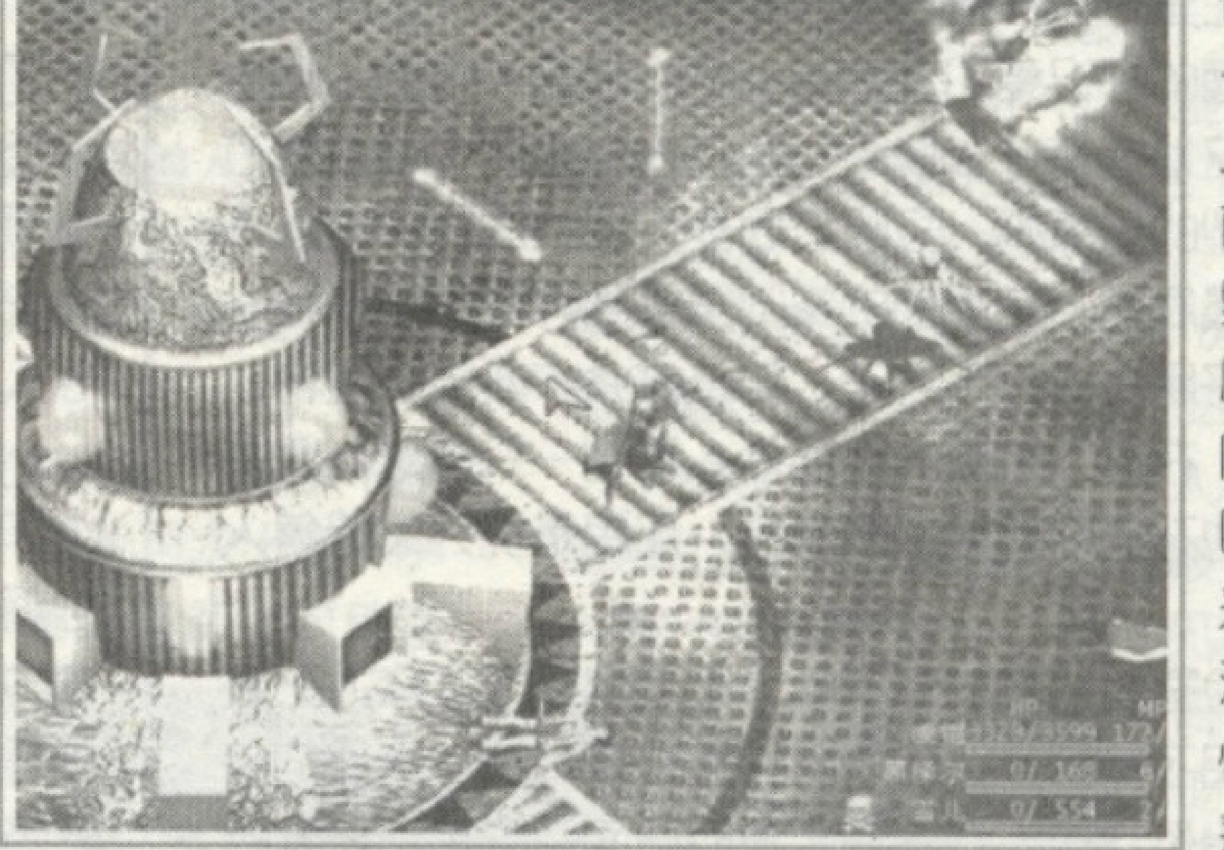
冰封后，到现在还是漫天大雪，那些避难的召唤术士后裔想必不会对帝国的人太友善吧？不过明知调查的阻力重重，也只有见机行事，见招拆招了。

第二章　冰海巫舦

从平民区往下走可从迦蓝帝国来到巫舦，在冰封的海面穿行，两人均感寒冷无比。忽然一声巨响前方出现一只大蛇怪，将它打败后，黑泽尔感到冰海中还有一股异样的杀气。正说着出现了一条可怕的沙罗曼蛇，却被一条召唤火蛇吓跑了。这时一个小女孩（雪儿）出现在两人面前，正是她用召唤术救下两人的。两人对这位雪儿隐瞒了身份，向她打听去巫舦聚落的路，并向她打听在神庙遇到的那三名黑袍召唤术士。雪儿说村里并没有这样的人，叫两人自己到村里找找看。三人往前刚进入巫舦聚落，雪儿便一溜烟地跑开了。黑泽尔看右边有一间较大的屋子，可能是村长或长老的家，便决定从那里展开调查。



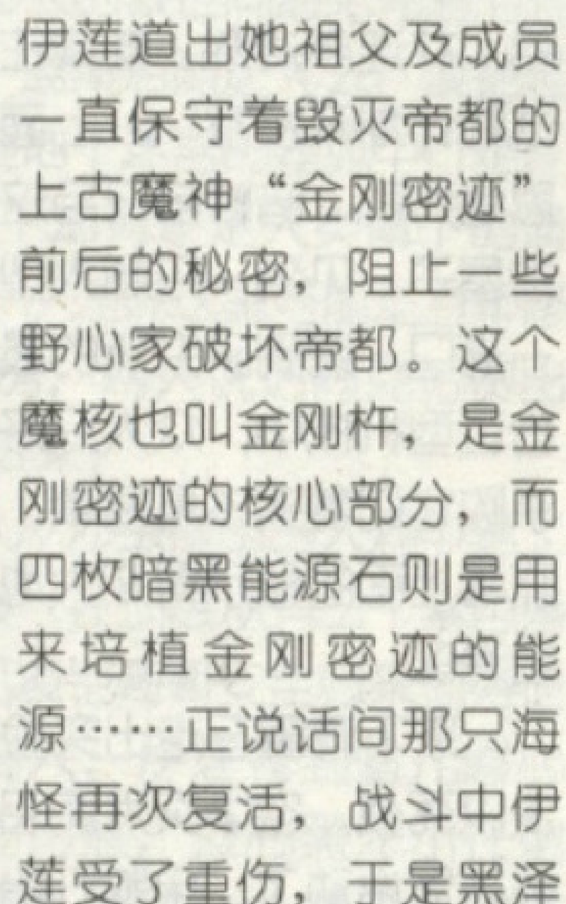
推门进入那栋大屋，一个脸上堆满皱纹的老人（独孤望）言语中有责怪之意。凌铠连忙上前道歉，说出在神庙中出现过的三个召唤术士的事。独孤望说村里确实不存在这样的三个人，而七十年前的帝都崩坏事件也并非是召唤术士所为。正说话间雪儿欢喜地跑了进来，独孤望对雪儿施用召唤法术的事责备了几句。雪儿分辨说是为了救人才会这样做的，当她知道凌铠和黑泽尔是从帝都来的，脸上登时蕴含怒意。独孤望提起往年旧事不由老泪纵横，这里所有的人都是那个事件的无辜者……凌铠看这件事或许另有隐情，便拉着黑泽尔步出屋外。独孤望心忖那个叫凌铠的王子本性不坏，这趟从帝都出行可能是那里真的发生变故了，于是派雪儿跟住他们。



在村中凌铠和黑泽尔正自无措，雪儿走过来要和他们一起出行，去寻找四块能源石，以洗脱巫舦人的冤名。黑泽尔心想能源石可能与神庙中的四元素神像有关，或许那些神像暗示着能源石的下落。魔核是从第三尊烈火神像中落下的，那么第一尊寒冰神也许暗示有一颗能源石就在这冰封之地吧。雪儿这时说起父母因进入一艘大船惨死的旧事，动情之处不由嚎啕大哭，众人决定到那艘村民忌惧的大船里探看一下。

三人往前来到当年战舰的缺口处，凌铠才知这就是迦蓝帝国航空母舰毗沙门号，原来它从七十年前就沉睡在这里了。战舰内部是一个迷宫，在一层有三条往上的通道，走中央那条上二楼可找到一个开关，按下去。返回到一楼从左边的通道一路爬上三层找到了毗沙门的控制室，见这船虽搁浅了这么久，仪表板上依然灯光闪烁，中央那个闪着蓝光的东西正是两人要找的寒冰石。黑泽尔正欲上前去拿，舱内出现了一只大海怪，两人合力砍死它替雪儿的父母报了仇。黑泽尔也拿到了那颗寒冰石。可是当雪儿接近那具海怪尸体时，不想它居然复活了，将雪儿扫倒在地，这时远处一人发出一道闪光将海怪再次击倒，原来是伊莲和蓝斯洛跟了上来。

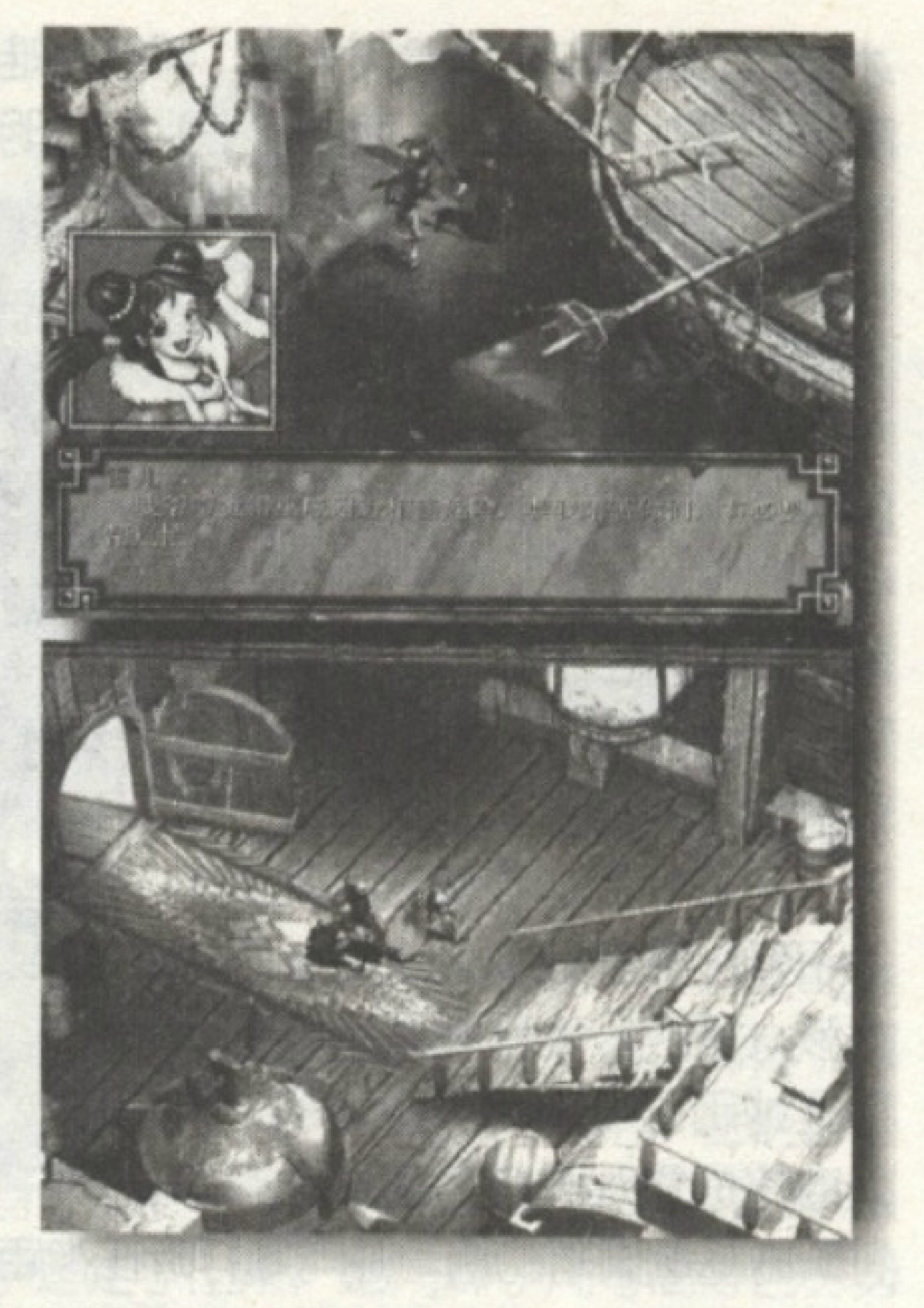
见面之后，伊莲要三人交出寒冰石由救世同盟保管，凌铠和黑泽尔经过旅馆的事件后当然不肯轻信她。



伊莲道出她祖父及成员一直保守着毁灭帝都的上古魔神“金刚密迹”前后的秘密，阻止一些野心家破坏帝都。这个魔核也叫金刚杵，是金刚密迹的核心部分，而四枚暗黑能源石则是用来培植金刚密迹的能源……正说话间那只海怪再次复活，战斗中伊莲受了重伤，于是黑泽尔带着寒冰石离开，凌铠和雪儿留下来帮助伊莲。

最后打败海怪后，蓝斯洛说了一些告诫的话后带着伊莲乘飞船离开，而凌铠百思不解他话中的深意，只好和雪儿也一起回到了村上。这时前方传来一声爆炸，在半路上遇到被震昏的黑泽尔，三人快速进入广场看到了那三名召唤术士。在打败一只邪鬼虫后，三名幻影术士再次消失，雪儿在村中找到了奄奄一息的爷爷，独孤望叮嘱雪儿要替族人雪耻报仇，并把一只召唤兽飞龙交给了她。最后把雪儿托付给凌铠照看便死去了，雪儿在悲痛中跑出了村外。

凌铠和黑泽尔把村中的死难者埋葬，心中担忧雪儿的安危，又想起召唤术士临走时所说的话，想必他们已知道下一枚的奔雷石的所在了。就在凌铠给雪儿写信的时候，额头上的胎记现出，那里忽然感到一阵刺痛，据说这块胎记只有在参拜四守护神时才会出现……两人出村，在村口找到一只气垫船，将那颗寒冰石放上去便可以启动了，两人乘着气垫船往下一站蕈林岛飞去。当雪儿返回村庄的时候不见了凌铠哥哥，只看到地面上留下的文字。忽然她看到地上一个发亮的东西，原来是只手镯，接着她召唤出飞龙，骑着它朝蕈林岛的方向找去。



第三章　蕈林岛上

来到蕈林岛的丛林地带，凌铠说起苏利耶王朝曾在这儿建过一所生化研究所，也许东西会藏在研究所里面，于是两人朝着密林深处走去。走着走着感到好象有人在跟踪，这时一只大箱子从天而降罩住了他们，一群小生物将他们带到了一片居民区，在这里碰到了雪儿，原来她也是被这群小生物捉来的。正说话的时候脚下传来了一阵吼叫声，跟着一阵晃动三人一起掉落人一口大井中，在这个充满动物残骸的地方见到了一只丑陋的怪兽，原来它就是那些小生物所膜拜的神，三人已成了它的供品了。三人把这只怪兽解决掉后上去见呀呜长老，这次那些生物把三个人也当成了神并设宴款待，雪儿和他们神聊起来，听他们提到一块发光石头的事，说那个地方危险不能过去，在雪儿的执意要求下，长老领众人进人那座生化研究所。

在研究所的走廊，雪儿提起拾到的手镯，黑泽尔称那是自己遗落的，并连声道谢。继续往里走，在迷宫的一扇门前找到了“生体兵器试验计划开发室”，上面的标记竟和凌铠额上的胎记是一样的，凌铠思绪纷乱，暗忖自己与这地方有什么联系？在众人的催促下进人前方的屋子，见到一只超大型的史莱姆，打败它后按下屋内的开关进入下一道门，绕到研究所的最底层，在里面的实验室看到奔雷石正嵌在一台巨型机械中，众人只好用全力打下它了。那机械会不断放出怪物，杀败它们着实不是易事。在进人机械内部后众人看到一只光球，凌铠照着上面的显示得知大地石应在此地的西南方，那里是境外戈壁兽人自治区。

取下奔雷石走出实验室时，那三个召唤术士又出现了。众人正要决以死战，空中突然响起了警报声，因为不明生物的人侵，这里的自爆装置启动了，电脑开始倒计时。在逃到走廊时后面一阵晃动，凌铠的体内突然释放出超人般的能量，挟着黑泽尔和雪儿飞奔而出……

终于逃到了安全地带，凌铠对自己的异常行为感到诧异，黑泽尔也发现每次找到能源石后他的额头上隐藏的胎记都会发生变化。雪儿在向呀呜长老道别后，三人乘电梯下到底层，在河边找到那艘气垫船，乘着它回到了巫舷冰海。凌铠在考虑如何穿越迦蓝中央山脉到境外戈壁去，听说当年邪皇修罗太子曾秘密构筑一条由帝都通往戈壁的地下铁路，不过这条路早就被兽人封锁了。黑泽尔提起帝都平民区的那家机械工房，那里曾修理过一辆开凿隧道用的钻山车，也许会派上用场吧。

按原路返回迦蓝帝国的平民区，凌铠登时有种回家的感觉，雪儿却触景伤情念及死去的爷爷和村人，凌铠劝慰她几句说要带她进皇宫看看。正行走间，三人看到伊莲和蓝斯洛正在前方的桥上等着他们。偷听他们主仆聊天，得知一些有关能源石的内幕，于是三人打消了回皇宫的念头，以免节外生枝。来到机械工房见那辆钻山车已经修好了，与机械天才马盖先交谈并用钱买下它，三人将能源石装到上面，凌铠终于可以开动这台老古董了，那边伊莲见状决定先乘飞船往境外戈壁去堵截凌铠等人。

穿过中央山脉，因小路承受不了穿山车的重量而垮了下去，钻山车也滚落山涧。三人步行往兽人自治区进发，在途中忽听一个兽人小孩的叫骂声，上前探看原来是小孩受到怪兽的夹击。上前将怪兽打败后，那小孩已逃得不知去向了。走过沙漠山梁终于进到自治区的境内，兽人们在这里自给自足的生活，看起来很安定，他们的村落已具有相当的规模，不过因为以前邪皇太子曾残酷地奴役过兽人，他们和人类之间的恨意是不会轻易化解的。

第四章　境外戈壁

三人来到广场，忽被一群兽人围在了当心。兽人格里风部族的队长克劳赛



上前问话，凌铠答话解释以期化解两族间的长期恩怨，然而一番口舌仍免不了一场恶战，就在这时伊莲的飞船在空中出现，兽人们以为他们是一伙的，连忙分头展开攻击。

这边厢雪儿被俘，凌铠投鼠忌器又不肯独自逃生，只好举手投降，克劳赛吩咐手下将三人关押起来，一切待长老发落。而伊莲他们将飞船拉高摆脱了兽人的追击。伊莲得知凌铠被俘的消息，思忖着如何救出他们。

牢狱中雪儿兀自争吵不休，外面忽然响起一阵噪声，看守出去察看的时候，那名曾被救过的兽人小孩潜了进来，替三人打开了牢门并把武器交还了他们，不想在脱逃时踏响了报警器，大批的守卫围了上来。兽人小孩向父亲克劳赛讲述被救的事，克劳赛于是向三人道歉，凌铠上前将三人的来意讲明。

在克劳赛的带领下，三人在屋里见到了格里见长老，他看来早已知道众人的来意了，说圣殿所供奉的水晶石就是大地石，是一个苏利耶王室使者送来的，那已是很久以前的事了。提起归还大地石的事，长老面有难色，说要慎重考虑一下，弄不好它会给族人带来一场大灾难。在长桥上与克劳赛作别后，三人决定趁这段时间到兽人市场见识一下。由电梯上到顶层，凌铠的额头忽又一阵刺痛，那个胎记又浮现了出来，黑泽尔在一旁沉思不语。乘电梯下到兽人村的第三层，到最底层的矿坑去一趟，再返回来去酒馆一趟。这时克劳赛来找三人回家吃饭，因为要事在身凌铠吃不下，催促赶快去见长老。

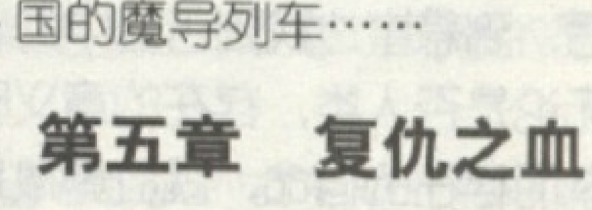
在神殿中再次见到长老后，听他们的口气似乎不愿意交出能源石，说话间救世同盟的飞行船再次出现，伊莲说出那天发生在神庙中的真相，揭穿黑泽尔的真面目。而这时空中响起了神秘的声音，说四块能源石都找齐了，叫黑泽尔赶快行动。黑泽尔这时才恍然大悟，原来第四颗能源石——烈火石就在伊莲的飞船中作为能源，便上前用死神咒打倒了长老抢上奠台。原来他就是当年修罗太子的遗孤，也就是苏利耶王朝的王子，这一切都是黑泽尔在吉祥王朝的国庆日神庙中知道的。他是受到了魔核的召唤去了神庙，修罗太子通过魔核告知了他的身世，当年修罗太子开发了上古魔神兵器金刚密迹，而伊莲的祖父也曾牵连其中……



在黑泽尔的攻击中，蓝斯洛为保护伊莲身负重伤，权宜之计只好下令离开。黑泽尔上前取到大地石，用咒术击倒了雪儿后也消失了，凌铠将雪儿交付给兽人长老看护，自己在克劳赛的帮助下去追赶黑泽尔。

飞船中伊莲正照看蓝斯洛，飞船忽然一阵震动，看来是有人闯进来了。伊莲出去察看，在天桥上遇到了变身的黑泽尔，在这时凌铠和克劳赛也适时赶到。交谈之后得知那三名召唤术士不过是黑泽尔自导自演的骗局，那只手镯就是召唤时使用的道具……三人合力打败了三名幻影术士后，黑泽尔趁机夺取了烈火石。黑泽尔逃走后，飞船因为缺乏动力急剧下坠，而蓝斯洛也失去了意志不能驾驶它，于是凌铠照伊莲的吩咐去底层取备用零件组，一切行动必须在五十秒内完成。因为下去的舱门打不开，所以必须先冲到后舱去按墙上的按钮打开它。在屋子里往下走可从箱子里找到零件A，返回来爬到下舱，往下走取到零件B，然后返回来将零件放到上面的控制台上，众人暂时摆脱了下坠的危险，然而不久的一声爆炸将引擎破坏掉，蓝斯洛掌舵迫降，伊莲和凌铠逃入安全舱，克劳赛飞去修理后舱。飞船落地后，伊莲跑出舱外为死去的救世同盟弟兄落泪难过，这时船体发生了大爆炸，蓝斯洛随之死去，凌铠连忙带着伊莲离开。两人在一座地下迷宫的建筑中行走，奇怪的是在这境外戈壁的地下却有象是人类留下的遗址。从这一片迷宫走到尽头，伊莲说这里可能是当年修罗太子用来奴役兽人们的牢房，两人说话间克劳赛出现，随后一只大沙虫也跟了进来。

合力打败了大沙虫，三人从沙虫撞出的大洞中逃了出来。在兽人村落里找到神殿（在顶层从有三个紫色兽人看守的电梯下去），雪儿见凌铠哥哥安全归来显得很高兴。伊莲看到雪儿眉心的伤痕，担心黑泽尔在她身上施了什么魔法。凌铠决定还是先赶回帝都去阻止黑泽尔的复仇行动，不过没有了钻山车不知如何跨越中央山脉，长老说在地下的车站中有一辆前帝国的魔导列车……



第五章　复仇之血

长老将众人领到底层一个封闭的矿坑，打开前方的门穿出通道找到了那辆魔

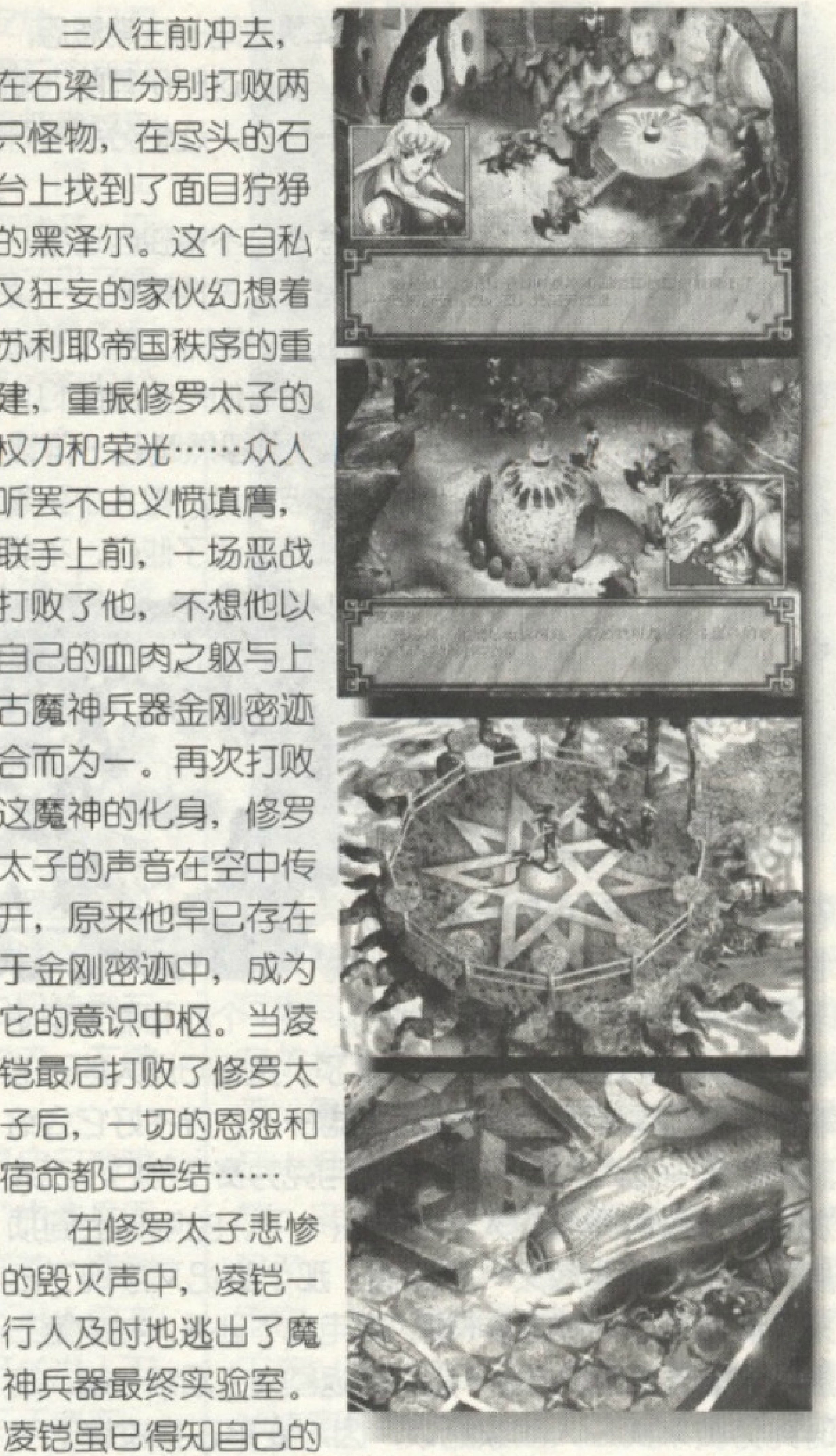
导列车，不过为了使这古董起动，众人还要去下层寻找电力供应装置。在地下迷宫中找到一间研究室，在桌子上的资料标笺上，凌铠看到了与自己额头胎记一样的印记，不由大惑不解，而这时雪儿一反常态地将桌上的所有资料都焚毁了……唤醒了雪儿，雪儿似乎对刚才的举动全不记得。当务之急还是寻找电力装置，于是众人离开了研究室，在迷宫墙上找到一个发亮的开关，然后往右进入一道打开的门中，从里面的阶梯下到底层，在中央的闪光开关上按一下，然后在右上角打开电力供应装置，一只长期居住于此地的地底生物被机器的启动声惊醒了，打败它后有五十秒的时间逃出电力控制室，动作慢的话就OVER了。

进入火车后一直往前走，来到前舱的控制室，克劳赛正在那里忙成一团，当众人看到火车头上的座标仪表时，想起帝国早已将列车通道的出口给堵上了，列车最终会撞上厚重的岩石，这真的是一辆开向危险的死亡列车！这时雪儿说话的口吻也完全改变了，黑泽尔留在她身上的黑魔法开始发作了。当雪儿跑开后，众人将火车控制切换为自动驾驶，一起到前面寻找雪儿。

打败了雪儿的变身后，那只电力控制室的怪物也在列车上出现了，雪儿用最后的力量将众人传送回了火车厢内，自己与那怪物同归于尽。众人已没有时间悲伤了，为了不辜负雪儿的一番苦心，众人往车尾行进，在几十秒内跑到第五节车厢后迅速卧倒，前面的火车头终于撞到了洞口的岩石。

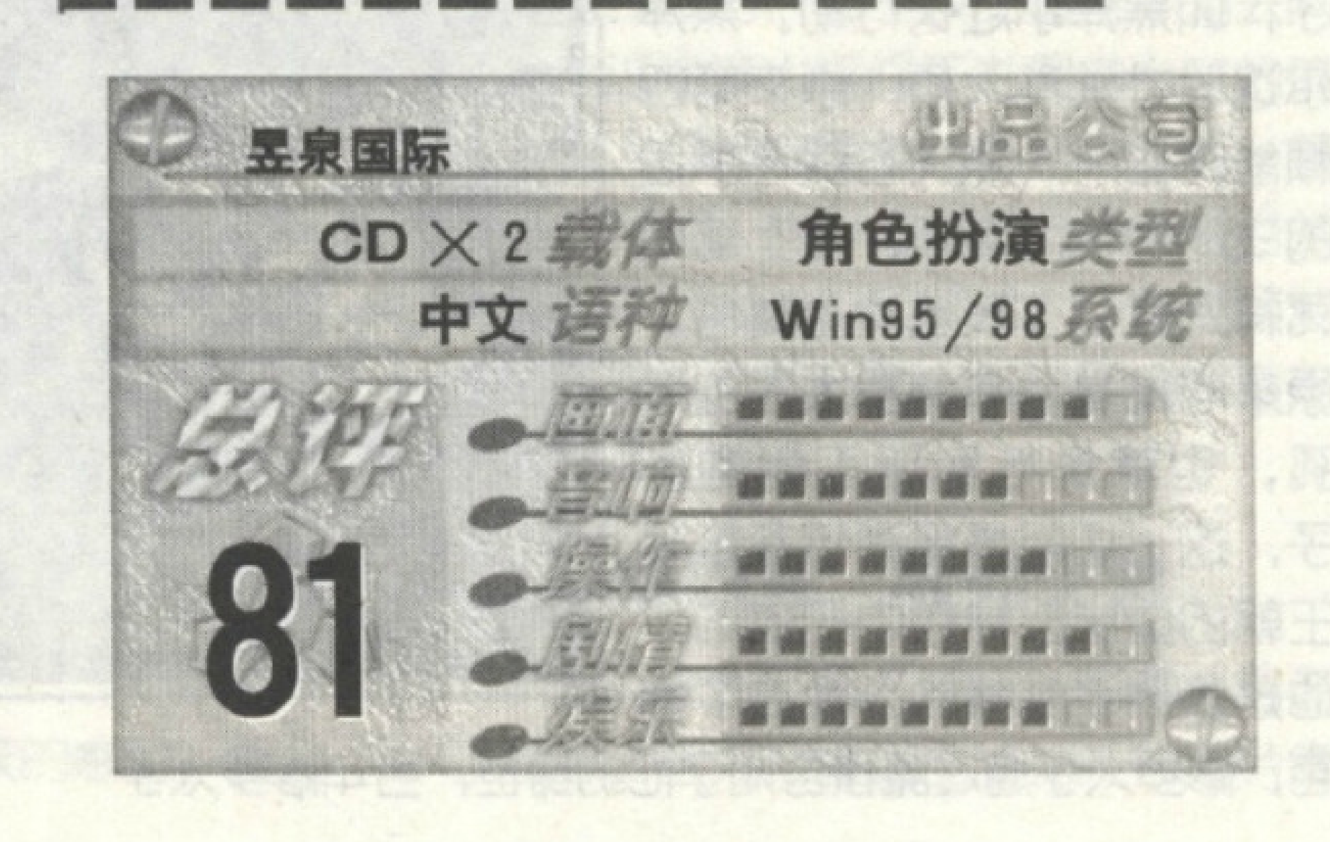
当众人走出火车时，发现周围就是皇家神庙，可是这里的巨响为何没惊动半个守卫来察看呢？凌铠马上有种不祥的预感。三人冲入皇宫，大殿里寂无一人，看来黑泽尔已摧毁整座王城，伊莲猜想黑泽尔一定是到当年修罗太子的秘密研究室去了，就在皇宫的后山禁地中。在修罗太子的寝宫中有通往后山的密道，不过要进去得找到两把秘门的钥匙。

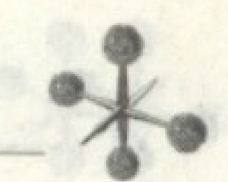
在迷宫的左方找到王宫钥匙，在右边找到魔神钥匙，往左边的道口进入太子寝室，伊莲在墙上按下开关打开室内的密道入口，在里面见到了凌威皇帝，见他的眉心有与雪儿同样的伤痕，知道黑泽尔已在他的身上施用了黑魔法，一战难免，凌铠无奈中只好与父王的变体展开了搏斗。打败了凌威皇帝后，凌威向凌铠说起他的身世，原来凌铠就是当年修罗王子的研究产物，一个实验婴儿！伊莲在前面的实验室里找到了一本开发记事本后，到悬崖边找到苦恼中的凌铠。克劳赛上前劝导他，无论是否人类，存在的意义明鉴于心，既然了解了为战斗而存在的宿命，就应勇敢地为一向所坚持的正义做最后的努力，凌铠听罢哈哈大笑，说自己身上的宿命也该终结了。

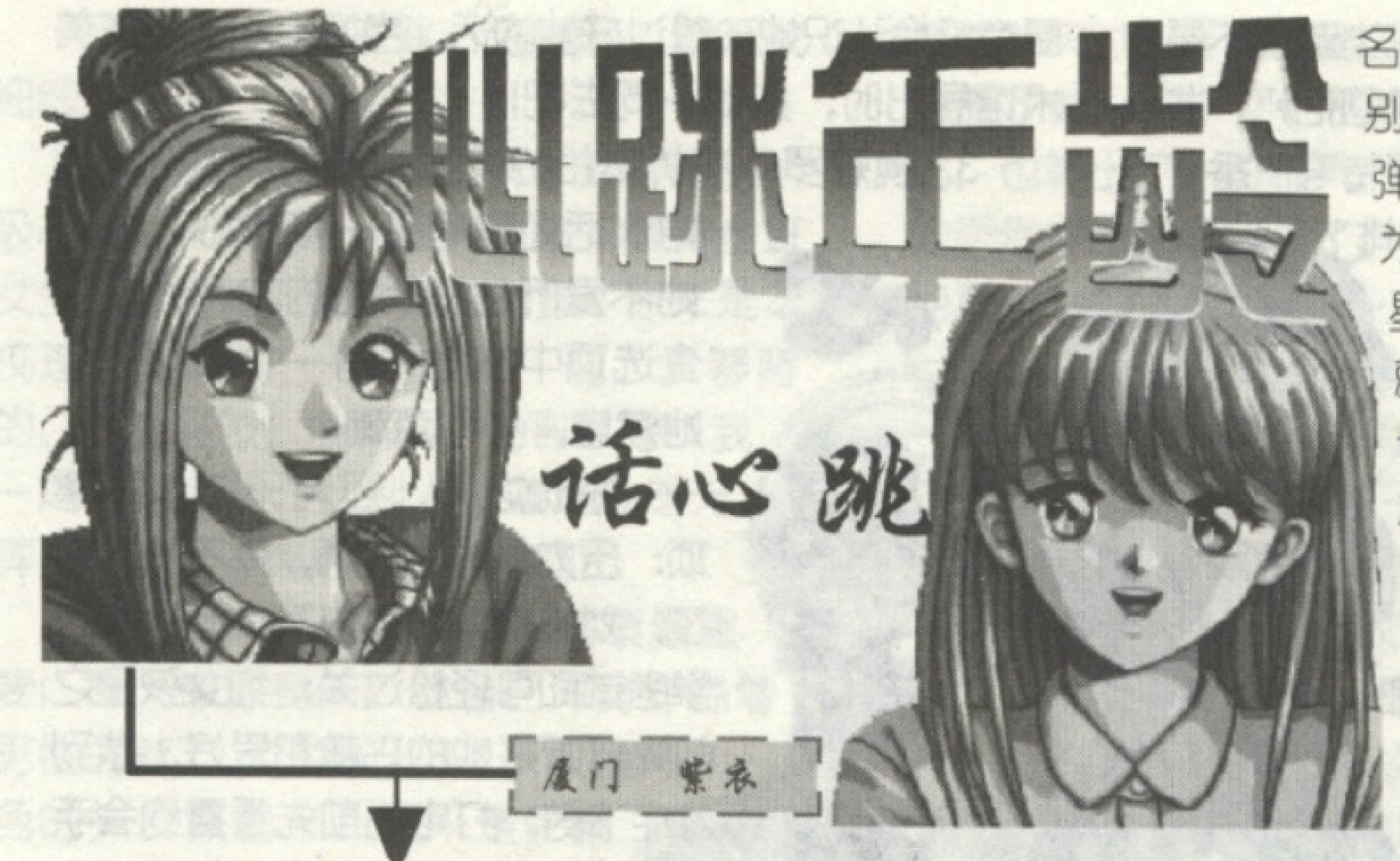


三人往前冲去，在石梁上分别打败两只怪物，在尽头的石台上找到了面目狰狞的黑泽尔。这个自私又狂妄的家伙幻想着苏利耶帝国秩序的重建，重振修罗太子的权力和荣光……众人听罢不由义愤填膺，联手上前，一场恶战打败了他，不想他以自己的血肉之躯与上古魔神兵器金刚密迹合而为一。再次打败这魔神的化身，修罗太子的声音在空中传开，原来他早已存在于金刚密迹中，成为它的意识中枢。当凌铠最后打败了修罗太子后，一切的恩怨和宿命都已完结……

在修罗太子悲惨的毁灭声中，凌铠一行人及时地逃出了魔神兵器最终实验室。凌铠虽已得知自己的身世，仍旧没有为自己原本是创造出来的战斗兵器而气馁，毅然负起重建帝国的大任，而克劳赛则回到戈壁成为一族的领袖，为破除兽人和人类之间的嫌隙努力着。至于伊莲则从众人的面前消失了，救世同盟也从此消失于世上。岁月就这样一天天地流逝，在历史的长河中仍不断有黑暗势力蠢蠢欲动……







心跳年龄

话心跳

厦门　紫衣

终于拿到《心跳回忆》简体中文版了，回到家中便立刻SETUP。咦？！怎么直接开始运行了？唉，还没看说明书呢。说实话，现在的游戏说明书太厚，简直就象砖头，以至我看到说明书就反胃。可这次，《大众软件》制作的说明书……好精美喔！

进入游戏的第一个感觉便是画面粗糙，再有就是基本的对话太少了，天天都是“明天干什么？”要不就是“今天干什么？”在走廊被撞是常有的事，放学后邂逅女同学或是被伊集院·丽“洗脑”等等，看都看烦了。如果是《心跳回忆》的内涵，再加上《风云》的画面，那可就太完美了。

发了这么多的牢骚，现在该谈谈它的好处了，其实上面所说的缺点与这个游戏的优点比起来简直是沧海一粟。首先就是那13个个性各具特色的女主角。诗织的温柔、清川的直爽、纽绪的古怪、原爱的内向，无不真实地展现在我面前。谁是最完美的呢？这恐怕就是各有所好了。不过我想，恐怕大多数的人心目中都会浮现出四个字——藤崎诗织。不说别的，仅从她的介绍中：头脑聪明、美丽可爱、身材姣好、品学兼优、性格温柔……简直是个完美的女孩子！而且，游戏的音乐、音效及配音也近乎于完美。比如金月真美（藤崎诗织）的配音，简直是惟妙惟肖：印象好时略带有一些笑意，如果最好时能够感觉到那一丝害羞（倒不至于象美树原爱那样羞得说不出话来）。但要是印象不好，那你可就惨了，声音里那一种强烈的仇恨、厌恶的气息，简直让我悲痛欲绝。再有就是那一颗颗流言炸弹，看着自己辛辛苦苦换来的好名声转眼间就被炸成了过眼烟云……唉，别提多伤心了！但是我相信，喜欢这颗炸弹的人还是有的，而且还大有人在。因为由它能够引发出更多的特殊事件，一星期下来能遇上3、4次，这可不是随便就能遇到的喔！以付出些好名声为代价也是值得的，平淡无味的生活有什么意思？只要有死缠烂打的精神，到最后总会有女孩子被感动。

也许是因为我们都正处于心跳的年龄，这个游戏发行后就迅速在我的周围掀起了一股“心跳”热。大家玩过后普遍认为，要把所有的特殊事件都触发出来怎么也得半年以上（看攻略除外）。而众多的女孩子在给玩家提供了多个选择的同时，也给游戏带来了更多的可玩性。但有些人物的设定似乎并不可取，追求的过程只须不停地扮靓，这对于学生来说似乎不敢恭维。不过，游戏终究只是游戏，也许这也真实地反映了处于心跳年龄的人们的普遍心理。玩这个游戏并不是为了看最后的告白动画，也不是单纯地把它当游戏，作为消遣工具。不需要功利主义地用修改工具，每个人都应该用自己的真实感受来体验它，用它来测试自己的性格，很准的。至少对我来说是这样，当我放弃学习连熬了两夜后，产生的结果和现实中差不多，所有的人都对我怒目相视，连答应过的约会也不到场。由此我认识到自己的性格确实在某方面有问题。于是现在我正用另一种方法开始“新生活”，希望通过它找到不足，改掉一些纰漏，成为一个比现在更完美的人。有人说人生中最重要的东西就是经历。有了足够的经验遇事才不会走弯路。而经验是钱买不到的，所以现实中经验的获得大多伴有痛苦的经历。而在虚拟世界中我们的心态会平静得多，失败了也不会过于心痛，只会感到有些惋惜罢了。因此只要用真心去感受，那么人生的“经验值”就会增长几点，在以后的人生路上就可以走得更平稳些。这个游戏是给我们这些正值花季、雨季的男生们很好的礼物。



几夜的奋战，爆机后望着心仪的女主角对我娓娓动听地告白，心中充满了一股莫名的温馨和恬静。唉，心跳的年龄……心跳的回忆……

心跳时刻

话心跳

上海 陆闻励

玩了这么多年游戏，早已对恋爱养成类游戏不屑一顾，经朋友大力推荐，玩了一回《心跳回忆》。发觉本游戏有着它的独到之处，很值得大写特写一番。

《心跳回忆》的游戏进程是随机安排的，整个游戏往哪个方面发展，也是完全取决于玩家自己。如何培养和塑造男主角的个性，注定了你会遇到各不相同的女主角，因为你不可能成为一个十全十美的人。比如说，倘若注重的是品学兼优，则相对忽视容姿，那么你将吸引一大群可爱的女孩子，她们会在走廊上撞你、打电话给你、托你的朋友介绍认识你。总之，会想尽一切办法来接近你这位大才子。当然，您的容姿也别太抱歉了（低于30），那样的话，就连主动约你的女孩子也会转身就走！如果相反，你让自己成为一个大帅哥，形势便有所不同。当容姿超过80，便可以参加伊集院家的圣诞舞会。可以看到你认识的女孩子穿着迷人的夜礼服（平时可是没机会看到的），还可以交换礼物。当容姿更高时（１００以上），你就有机会结识大美人——镜魅罗。当然，这期间还夹杂着一些让你头疼的女孩子（大多没有内涵），勇敢地向你表白心意。这些人都有一个不怎么样的共同点——学习成绩极糗，全是草包。相比较而言，大才子容易吸引女孩子，有些小女生对你简直死心蹋地，如陪其一起回家，她们便会耳热心跳、心满意足！

以下是我曾一度猛追的女孩子。

1. 藤崎诗织：虽然很好哄，但确是个相当难追的女孩子，很难使挑剔的她对你的评价上升一等。你可以和她参加相同的社团以增加接触的机会，常约她同去图书馆、坐云宵飞车，并留意放假前她给你的暗示。她过生日时勿忘送礼。放学回家时，如果她不愿和你同行，也可以适当地摆一次架子，独自回家去，或许下一次放学再遇到她就搞定了。

2. 片桐彩子：很容易和人打成一片，会在对你还无甚好感时就叫你的昵称，所以，可别高兴得太早。想接近她的话就参加美术社。平时多练习绘画，便有机会认识她；想讨好她的话，当她喜欢的画在美术馆展出时，约她一同去吧！

3. 镜魅罗：不折不扣的大美人，很难讨好。与她谈话还是率直一些为好，因为她不爱听花里胡哨的肉麻话，三个选项中往往只有一个选项会令她满意，小心点呦！

除此之外，还有一些注意事项：压力太大会生病，就不能约会了，划不来；搞好人际关系，社会学考试即可轻松过关；约女孩子之前先打听好她的兴趣和爱好，做到对症下药；打电话前先看看约会手册，这可大有帮助；千万别把约会地点搞混了，切记！若连续两次约不出女孩子，那可不是因为已有人捷足先登，而是因为她不喜欢你挑的约会地点，赶快换地方吧！

就我而言，喜欢向所有认识的女生展开全面攻势，作一个“情场高手”。当诸多女孩子都钟情于你，结局便不可预知。这样到也其乐融融，乐在其中。倘若只盯着一个女孩子死缠烂打，是否会有点单调呢？多留几个“备份”、四处出击，全面开花方显出我“情场高手”的本色，不知你意下如何？其实，一场游戏恰如自己的一段经历，对待自己喜欢的人，总是费尽心机讨她欢心，她的一句鼓励可以令自己“心跳”不已，信心百倍；对待要决裂的朋友，我们尽力地挽留，希望她仍能做自己的朋友；对待学业，我们也是尽心尽力。只不过人生是一场无法更改的游戏，没有那么多的load可以回到最初，从头再来。正因为如此，游戏给了我果敢的精神和不怕失败的勇气，让我什么事都敢做敢当，去做自己喜欢做的事。一场游戏告诉我们一个道理：无论做什么事，都要有不怕失败的精神，一切都可以在努力中得到，努力总会有所回报。不管怎样，让我们共同努力，至少成为《心跳回忆》中的“情场高手”吧！





我的心……还在跳，为谁呢？请听我细细道来……

那是在几年前，我加入了光辉高校95级A班。……咦，什么人要来？弄得全班女生一片骚动。呵，好酷的型！原来是本校理事长之孙——伊集院·丽。真够背的，一个班怎么能有两个帅哥，哼！我一定要搞垮他，让别人知道谁才是光辉高校的第一美男子……嘿嘿！

新学期，新气象，身体健康最重要！每天锻炼身体，让自己浑身洋溢着男性的魅力。在家门口，一头金黄色的头发飘起来，原来是伊集院。阳光照耀他金黄的长发、红色的领带、雪白的衬衫，“你怎么努力也是白废！”老天，连挖苦人都笑得如此灿烂！不过，他特地跑来挤兑我，说明我已对他构成了威胁。向我挑战吗？OK，我和你耗上了！从此以后，我不停地照镜子、梳头、注重容姿，保持帅哥的形象。可我依然总被伊集院压着一级，他实在是……太有魅力了。

哎，没办法，只好过过骂人瘾了，每到星期日我就打电话骂他，风雨无阻。可我的嘴也没伊集院快，还没骂出口，人家已经挂电话了。这叫什么？弄得我放着那么多对我脉脉含情的女孩子不理，还生了一肚子的气，真是得不偿失。

第一年的文化祭，听说藤崎和片桐在美术社，便一个人去找她们。喔，这是什么？原来是伊集院的自画像！自恋狂吗？他可真是个怪人。

由于我不停地运动、打扮，学习直线下降。期末考试，竟然还不如好雄君。难道长得帅也是罪过吗？所幸的是，在圣诞前夜，由于本帅哥相貌英俊，身体健康，有幸光临伊集院家的圣诞PARTY。这个可恶的伊集院，竟说明年要提高标准。

我依然在星期日准时去骂伊集院，当骂他21次时，终于让我找到了机会——我在学校的走廊上狠狠地撞了他一下。可他的声音……真奇怪。教训了这个家伙之后，也算出了一口恶气。得打电话去讽刺他一下，还真不错，他居然肯给我点时间了。可是，这点时间怎么够我骂他个天翻地覆呢？COME ON……

一天，好象是给他打了40次电话以后，好雄告诉我一个好消息：伊集院被绑架了！真是大快人心。不过……看在大家同是帅哥的份上，该出手时就出手，救他一次，看他以后还小看我。

打电话65次以后，有一天，好雄君突然神秘兮兮地对我小声说：“你知道吗？伊集院是……”咦，怎么又不说了？不过好雄这家伙一直颠三倒四的，但伊集院到底有什么秘密？！

又到了体育祭，伊集院居然跑来对我说：“你……加油哇！”这……这是伊集院吗？他在搞什么鬼？太多的疑团，好雄好象什么都知道，但他总是欲言又止。莫非伊集院又在搞鬼？只好亲自去问他。没想到他居然用什么“白银桌子”和“黄金床铺”来堵我的嘴。天呐，比靓我已落了下风，怎么说话也永远没他快？我一定要知道是为什么。便依然执着地给他打电话，直到毕业的前一个礼拜。而女孩子们都以为我“搞同××”而和我疏远，一见到我就躲得远远的……

唉！三年的高校生活就要结束了，我光顾着整治伊集院，而忘了与其他的女孩子搞好关系……可悲呀！咦，这是什么？一封没头没尾的信：“我在传说之树下等你……”会是谁慧眼识我呢？

我一口气跑到传说之树下，咦，这……这是谁呀？“我……我是伊集院……”什么？伊集院有妹妹吗？我可没听说！“不，我就是伊集院·丽！”什么……

然后呢？那还用问，人家都向我告白了，我当然是OK啦。

我的故事讲完了。《心跳回忆》的玩家们，伊集院可是一个不错的选择呦。但在追她前可要做好心理准备，没有约会、没有巧克力，有的只是白眼和气愤，不过为了那个美妙的树下之盟还是值得的。好了，我要去接我的伊集院了，各位再见！



最近网上好的补丁似乎不多，可能是由于前一段时间掌柜的我对其挖掘太深的缘故吧，以至于这一期并没有什么特别出色的补丁，不过不要紧啦，以我掘地三尺的神功，还是找到了一些比较有价值的东东，希望诸位江湖人士喜欢。这回我要向大家推荐一个“画龙点睛之笔”，就是《美少女梦工厂III——梦幻精灵》的相册存档，记得当时我刚玩这部游戏时，费尽千辛万苦也没有把所有结局的照片攒齐，要知道，收集所有的照片是要花很多时间的，如果有了这个存档，那可就省事多了。此外，我依旧给大家带来了很多的修改器，希望这些好东东能让你们的“爱护皮表2000”退休哟。

《半条命》的3D Now！补丁
Half-life

如上所说，Sierra公司也丝毫没敢怠慢，既然《半条命》的名声这么大，那么想必在这些支持者中，使用3Dnow的玩家数量肯定更多了。所以，他们也及时推出了自己的大作《半条命》的3D Now！补丁。

使用方法：将压缩包内的文件按以下说明分别解压到相应的目录。OPENGL.CFG解压至HALF-LIFE\VALVE\HW\目录下；DRVMAP.TXT、V2KGLAM.DLL、3DFXGLAM.DLL这3个文件解压至HALF-LIFE\GLDRV目录下；V2000GL.UC解压至WINDOWS\SYSTEM\目录下。然后在游戏设置中的图形选项中的显示模式选择相应的驱动程序即可。

《异教徒II》1.01版补丁
HereticII

《异教徒II》是一部比较有名的QUAKE TOO类游戏，由于它的故事不是象QUAKE II那样发生在未来，而是发生在神秘的现实世界中，里面的魔法使用出来极为华丽，因此深得一部分对这种游戏文化氛围非常感兴趣的玩家的喜爱。这个补丁是《异教徒II》的1.01版补丁，它主要修改了游戏与某些手柄和操纵杆的兼容问题。使用方法：在这个压缩包中共有四个文件，将其中那个名为QUAKE2.RAR的文件解压至《异教徒II》的目录下即可，而另外三个文件则是有关这个补丁制作者的信息。

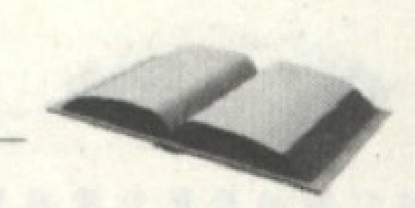
《起义II》的3D Now！补丁
UprisingII

《起义II》可是一部刚刚推出的动作游戏，画面效果还是很不错的，呵呵，看来动作迷们这下又有事情做了。由于现在很多玩家所使用的芯片都是K6-2-3Dnow，因此不少游戏公司为了用户们的利益，立即着手制作补丁以支持AMD公司的K6-2-3D Now！芯片。最近，他们便纷纷推出了针对其进行优化的升级补丁。而发行《英雄无敌III》和《玩具兵大战II》的3DO公司也响应潮流，推出了《起义II》的3D Now！补丁，这样一来，有3D Now！的玩家就能够获得更棒的效果了。

使用方法：直接运行目录U2里的文件U2.EXE即可。

《盗贼——黑暗计划》修改器
Thief: The Dark Project

这部游戏可谓是一个创新，它在游戏中大肆宣传偷偷摸摸（当然现实生活中可不要这样啦），这可是回避战斗最好的方法，从某一个角度来说，它似乎也说出了人生的一些道理，不知大家有没有感悟到。在游戏中，玩家要充分利用黑暗，因为躲在阴影中可以使你躲避大多的战斗且行动迅速。除非你站在明亮的地方，否则如果敌人听到声音而看不到你，他是不会进攻你的。因此即使现在看起来没什么敌人，玩家要尽量躲在阴影中。此外，象水箭可以用来制造黑暗，玩家利用它可以射灭火炬，制造可以藏身的阴影。另



外，偷的技术也是很讲究的，游戏的主要目的是偷东西而不是杀人。在很多关你不光要完成主要的任务，还要尽可能偷些值钱的东西。即使你已经找到你要的东西，也不妨顺手牵羊。因为你偷的钱在下一关中可以用来买道具。哈哈，一不小心唠叨出这么多废话，希望玩家们不要见怪，最后说一下，这个修改器也是由Lightb编写的。使用方法：将目录拷到硬盘中，然后先运行执行文件TH.EXE，接着便可进人游戏。在游戏中，玩家可通过按下T键切换打开/关闭无限金钱；按下Y键切换打开/关闭无敌模式；按下U键切换打开/关闭无限的箭。

《幻世录》V1.03版的补丁

前一段时间，一部名叫《幻世录》的游戏曾经吸引了很多的玩家，这就是它的1.03版补丁，它主要修改了如下这些方面的问题：改进某些魔法施法时画面会瞬间变黑，以及使用修改程序改主角等级或练功造成等级过高时而出现死机等问题；改正了薛维斯港在克里夫家佣人大头照错误；改正了戈尔山道的随机战场中，汉克斯会站在大岩石上问题；以及在最后几场战役中，让玩家整理仓库装备时仓库命令图错误等问题。使用方法：确定幻世录已经正确的安装成功后，直接运行目录H中的文件UPDATE.EXE便可以进行升级。

《骑士与商人》1.32版补丁
Knights and Merchants

《骑士与商人》的确是部很棒的游戏，不过不知道大家在玩的时候有没有发现它的BUG也是不少的。这个1.32版的补丁基本上能干掉绝大多数的BUG，并对游戏中的一些功能进行了提高。修改了许多问题,比如说：在加人TCP/IP网络游戏时常会产生死机的问题；在游戏寻找光盘时，只去找第一个光盘驱动器的问题；在最后两个任务中出现的文本错误等等。使用方法：将这个压缩包直接解压至游戏所在的目录即可。

《美少女梦工厂III》的相册存档

正如掌柜的我在前面所说的那样，不知诸位没日没夜、关心照顾自己心爱小女儿的玩家们是否已经将她所有的照片都收集齐了呢？如果回答是Yes的话，那你太厉害了，就别再往下面看了，但是如果回答是No的话，那这回可就好了。有了它，你就能看到这些自己梦寐以求的照片了。

使用方法：请将这个压缩包中的文件解压缩至游戏所在的目录，并覆盖原文件即可。然后你就可以慢慢欣赏所有的渡假照片和结局照片了。

《血祭II》修改器
Blood II

前些时候，网上有一个《血祭II》的官方补丁，不过它只是在网络游戏方面进行了一些提升。虽然对于喜爱网络对战的玩家来说是一个喜讯，但对我们这些咬牙切齿都没法把游戏打穿的玩家来说并没有什么作用。一天，我终于找到了一个英国人编写的修改器，很好用。所以我特地将它推荐给诸位大侠。有了它之后，相信“死”这个词对你来说将不复存在。使用方法：先运行这个执行文件，然后再开始游戏，在游戏中，玩家可通过按下F11键在打开/关闭无敌模式之间进行切换。

《上帝也疯狂——真实的幻境》魔法修改器
Populous: The Beginning

“牛蛙”的确是一群非常有灵感的人，他们竟然把一部与生死存亡有关的即时战略游戏做得这么幽默，让我一直爱不释手。据官方报道，从10月1日它的DEMO版出现在此站点，5日内在全世界已经有126,727人从这里下载了这个游戏，成为本年度一周内被下载次数最高的战略游戏DEMO版，而且它还获得此站点颁发的“TOP PICKS”编辑部大奖。由此可见这部游戏在玩家心目中的地位了。不过有一点似乎对我们中文版的玩家不太公平，很多玩家在玩《上帝也疯狂（中文版）》的时候发现了一个很要命的问题，这就是在网上十分流行的作弊秘技只对英文版起作用，而对中文版无能为力，以至于他们成为上帝的梦想不得不搁浅。不过现在有了这个用Magic Trainer做出来的修改器后，问题就很好办了，它可以让玩家在任何时候都能使用所有法术，而且永远不会用光。怎么样，这下可够用了吧，祝愿诸位“祭司”早日成神。使用方法：先运行游戏，接着按Ctrl+Tab键从游戏中切换出来，然后运行该程序，再按下面板上的“所有法术”（All Magic）按钮就可以了。此时，游戏中的祭司便能够随心所欲地使用任何法术了。



上海　天骄创作室　雷鸣

GIVE ALL：给你除了现金以外所有的东西
BULLETS ###：得到###发子弹
SHELLS ###：得到###发炮弹
GAS ###：得到###罐瓦斯
CROWBAR：得到铁撬
PISTOL：得到手枪
SHOTGUN：得到鸟枪
FLAMETHROWER：得到火焰喷射器
CASH ###：得到###现金
KEY1-10：得到钥匙1-10
COIL：得到分币
WATCH：得到手表
BATTERY：得到电池

安魂曲——堕落天使
Requiem: Avenging Angel

在游戏中，按下回车以显示控制台窗口，然后输入以下字符串以获得相应的秘技功能：

csmilton：使秘技键可用
csitems：Medlab通过
csshroud：全防御和生命值
cshealth：生命值全满
csrosary：得到物品
csammo：得到弹药
csguns：所有枪支
csyhwh：上帝模式

主脑人物（DEMO版）
Kingpin（DEMO）

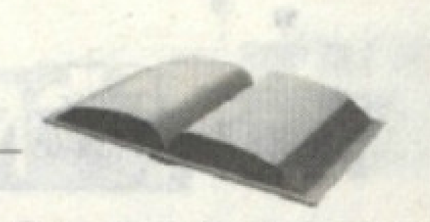
用+developer 1参数命令开始游戏后，在游戏中按下“~”键拉下控制台，然后输入以下字符串以获得相应的秘技功能：

GOD：上帝模式（开/关）
NOCLIP：穿墙模式（开/关）
MAP (name)：DEMO版中本游戏地图的名称分别为bar_sr、bike、pawn_sr、sewer、sr1、sr2、和sr3

玩具兵大战Ⅱ
Army Men II

在游戏中同时按下“\”键然后输入“! when all else fails...”以激活密技模式，然后输入以下字符串获得相应的秘技功能：

! a better tomorrow：得到Vulcan枪
! armageddon：末日决战
! doctor doctor：疗伤
! acme discs：埋设地雷
! beautiful nikita：得到狙击枪
! fourth of july：得到M80
! gnomish inventions：炸药
! geronimo!：空中攻击
! god of gamblers：得到狙击枪
! i give up：任务失败
! jumpjets：飞行
! i have a rock：得到手榴弹
! ninja arts：秘密行动
! paper dolls：伞兵
! pooper scooper：扫雷清道夫
! rubber cement：得到医药包
! santini：上帝模式
! spidey senses tingling：地图全开
! veni vidi vinci：重新开始
! patton's speach:鼓舞手下士兵的士气
! night of the walking dead：将敌人变成zombies
! suicide kings：杀掉sarge
! ninja arts：Sarge获得秘密行动能力并且速度加快



! god of gamblers：得到随机物品，有时候数量无限

! watchtower in the sky：侦察

! beautiful nikita：无限狙击来福枪

! ruby ray：无限放大镜

! aluminum foil：防弹衣

! smorfs：兰色制服

! metal sheeting：灰色制服

! shrink wrap：茶色制服

! village people：无限火焰喷射器

! phoenix!：火人

! surprise party：到处出现敌人

! santini：无敌

江 湖

在扬州城的扬州广场有一个公子和一个恶仆，找那个公子谈话，然后那个公子会让恶仆来扁你，你就选斩杀（你的级数要稍高点才行），杀了恶仆后，再找那个公子说话，他仍然让恶仆打你，你再选斩杀，这时恶仆的血是零，你只要打一下，他就死了，经验值就加了700左右．重复以上步骤就能完成连升十几级。

星球大战——竞赛者 Star Wars: Racer

在游戏中输入以下字符串以获得相应的秘技功能：

SW_IWANNABEAJEDIKNIGHT：上帝模式（开/关）

SW_PRINCESSLEIAISAHOTCOOKIE：得到所有的武器

SW_YODAWANTSTOBEAREALBOY：所有竞赛者变小（绿）

SW_EWOKSTURNMEON：打开所有关卡

SW_THEFORCESUCKS_TRYSCIENTOLOGY：立即死亡

SW_DONTSEEAUSTINPOWERS：当前关卡胜利

SW_IWISHMYDADDYWASDARTHVADER：奖励关卡“Dark Insemination”

SW_ICANTBELIEVEIACTUALLYFELLFORTHSCRAP：在屏幕上显示“April Fool's”

入侵者 Trespasser

在游戏中，同时按下以下键：

Ctrl+Shift+Q+W：可以跳到任何一关，再按W可重新开始。

Ctrl+F11：进入Console模式，输入后字母会于画面左下角显示。

输入以下字符串以得到相应的秘技功能：

bionicwoman：加强跳跃力，但会减低跑速。

invul：不受伤害

loc：显示玩家的位置

gore2：加强Blood的等级

woo：无限子弹

tnext：穿梭于该层中的各个重要地点

win：观看结局电影片段

守护者之剑外传——无尽的宿命

同时按住“Ctrl+Shift+Esc”3键不放，再按：

小键盘上的数字8=升一级

小键盘上的数字7=可加钱

F1键=行走时速度加快

F12键=强制关闭游戏

灵剑传奇

金钱与攻击力无限：到武器店购买最贵的武器，然后装备上，此时将身上多余的装备全部卖出。接着选择“物品”选项中的“装备”，进入后按回车键，会问你确定要更换装备吗？此时选“是”，按下后会再问你一次，选“是”后会发现你的功击力增加了，且装备栏中多了短剑一把将它拿去卖钱，接着再来，如此反复，便可无限增加功击力及金钱，遇上再强的敌人也不必害怕了。



晶合聊天室

我一贯主张进了聊天室，天南地北随便谈，俗话说“言者无罪（不许违法！），闻者足戒”吗！不要因主题需要，错过高言妙语，凉了众玩家的心。下面大家就开聊吧：

北京 贾一鹏：

抓住TOP TEN的尾巴——“仙剑”为什么能留在TOP TEN。

仙剑＋三国IV＝TOP TEN 诞生

仙剑＋三国英杰传＝TOP TEN 96年史

仙剑＋C&C＝TOP TEN 97年史

仙剑＋暗黑＝TOP TEN 98年史

仙剑＋？＝TOP TEN 99年史

设想如果没有仙剑，那么TOP TEN会……

所以仙剑至今还在！！！

贾一鹏所著的《TOP TEN编年史》果然不同凡响，“设想如果没有仙剑，那么TOP TEN会……”，只要大家喜欢就永远是大家的朋友。

通州 Mars：

谨以此篇献给那些在榜评事业中修炼到“理未屈而词已穷”境界的高僧！？

我用亲身体会加上0.1％的猜测，终于查明两点：

其一：在社会上有一类人，例如我，一直以《大众软件》中的榜单作为游戏准则，坚持做到榜上有什么，我们就去攻克什么。在榜单的前十名中，我和其中八名交过手，在填选票时我便会在这八名中投我所好写上五名。

其二：在社会上还有一类人，再例如我，有时实在寂寞难当，为了和寂寞作顽强的斗争，不得已，只有用WINDOWS纸牌作为武器。到了填选票时，只有从脑海深处，挖五个自认为（公认为）经典之作，填上去。

就是因为这二类人物，才令榜单在97年底到99年初，除了几次换血以外，一直是在作循环运动。最终令可爱的可敬的小编们在困境中艰苦的前进。这两类人物应负大部分责任。

真是知音呀！其实“指点江山”、“激昂文字”并不完全像想象中的那么惬意。且不谈“理未屈而词已穷”，就是有什么话说走了嘴，众多英勇的玩家又岂能放过？

四川 容若：

三代的大富翁里，我最喜欢想象力丰富的沙隆巴斯和乖乖的孙小美。四代里会说话的沙隆巴斯反而没那么好笑了，孙小美看得太久，选来选去，一个头插羽毛，脸涂油彩，看起来机灵乖巧的小女孩引起了我的注意——新一代的新人物：乌咪。乌咪真是非常可爱，她不象钱夫人那么坏，不象莎拉公主那么傲，也不象孙小美一味的乖，有时会很可爱的坏。最喜欢她开汽车时得意洋洋的：“胡搞瞎搞胡搞瞎搞”，还有被阿土伯查去了几万块钱后气急败坏的那句：“我咬你哟！”

我还是喜欢沙隆巴斯，拿着导弹、核弹满处乱炸，他们都叫我“中东恐怖分子”。

南宁 潘志强：

对于国产新贵《江湖》的表现真可谓四肢发达、头脑简单。1.2G的硕大的身躯，层出不穷的Bug，不伦不类的街机战斗方式……，玩此游戏的唯一益处就是练习忍耐力！值得欣慰的是，游戏画面还过得去。期待，仍在延续……

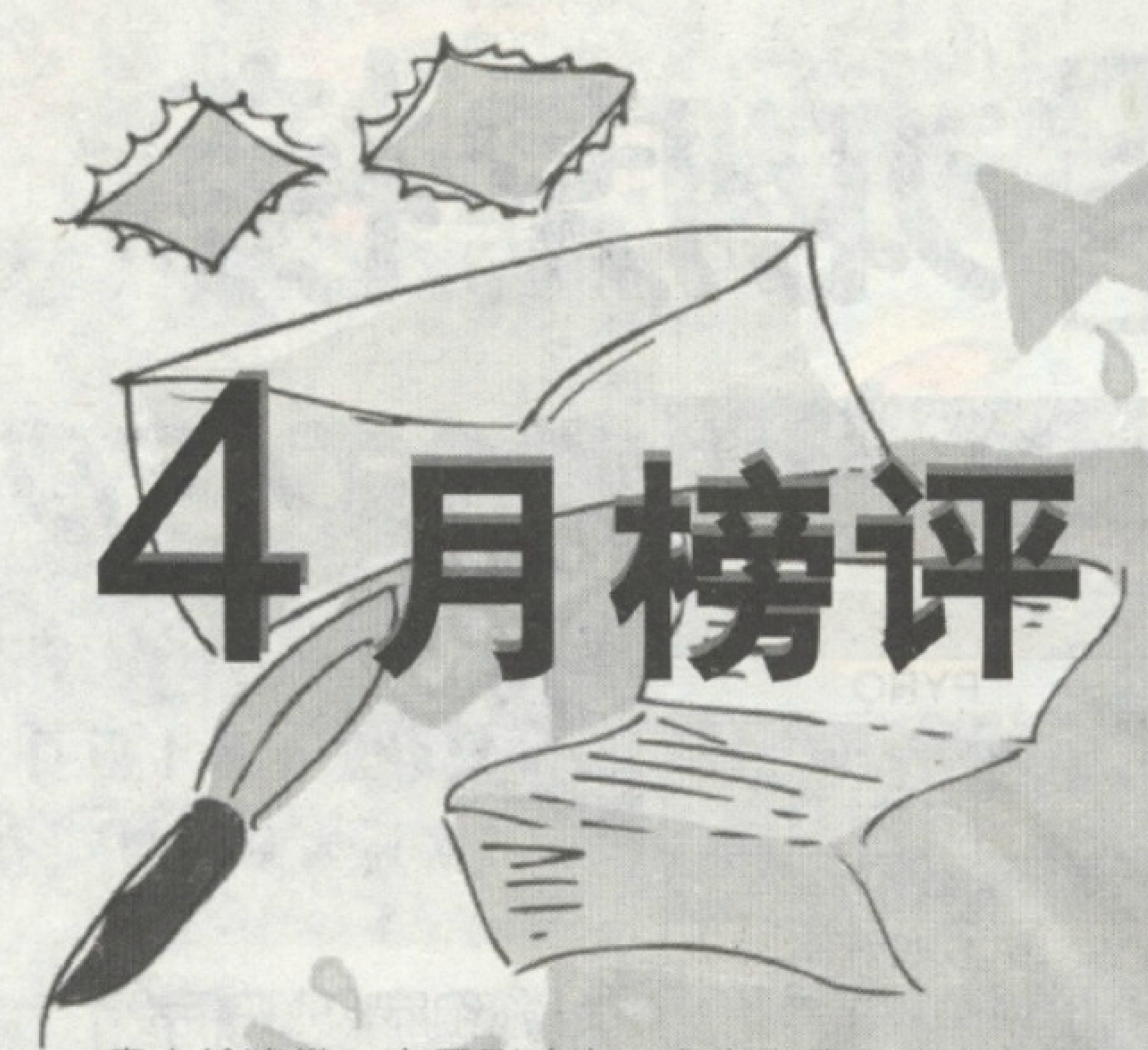
北京 兆嘉仪：

《风云》这种“大土”游戏，居然能在TOP TEN中立足，此乃众生之大灾也。它不但“无情”“无节”，而且最讨厌的就是让我们这些“被电脑更新换代换下去的电脑”的玩者白白浪费时间——读盘问题，那Loading的半线像条蠕虫一样，慢慢悠悠，真烦。

长春 李可：

最后不得不给《风云》及智冠公司的崇拜者泼桶冷水：如果你们普遍都拥有PIII1000以上的CPU 512M以上内存，50G硬盘，64M显存，30寸显示器的话，那么智冠公司完全可以推出分辨率2048×1536，64位色，占5G硬盘，需剩余空间2.5G的“风云”来。但这种游戏对我们又有多大意义呢？

其实我并不是只针对《风云》和《江湖》这两个游戏，因为这可以说是目前游戏的通病！虽说4MB的《大航海时代II》是再也不会有的了，但3D的图形、超大的场景、繁多的动画决不应该是可以浪费硬盘空间的理由。一般来说，一个游戏的安装首先应让玩家有所选择，如果依赖于“玩家也在升级”就不假思索地安他个几百兆或上G什么的，那只能说是程序太成问题了，再如果游戏本身还不具可玩性，作一个玩家也会觉得了无生趣，不骂你才怪。



4月榜评

皇帝轮流坐，本月到咱家。我本来是万分欢喜，可一看本月排行榜，却不由得心头一冷，怎么和上月的TOP TEN如出一辙？再看，更是令我恼怒，都拄了拐棍的李逍遥又厚着脸皮赖上NO.1的宝座；满世界乱跑的野丫头居然也混上了第九把交椅。仅说此两句，便引来众兄弟谆谆劝导，并以满身残疾的鲲做我前车之鉴，但我既敢如此坦诚心迹，难道还怕一两下闷棍吗？突然，一片喊杀声，乱棍齐下……还好，总算有一口气在，我可是很坚强的人，还要接着说这期的排行榜。

《大富翁Ⅳ》连夺冠亚军，让我感到很欣慰；如此老少皆宜的游戏，如果再进不了前三名，那就一定有“鬼”了。虽然还不是纯3D游戏，但我要告诉你，它在486-133的机器上一样可以顺畅的运行；加上完全安装也仅仅200M空间，你不能不承认“狂徒”不愧中国第一游戏制作组。

《盟军敢死队》几个月来虽然没出过前三名，却始终无缘榜首的交椅，的确在中国的这片土地上，要拉“仙剑”下马，决非易事。不过我是非常喜欢这款游戏的，如今资料篇又已登场（听说多了一位女队员？！），现借当榜主之机谋些私利，鼓动大家多多为它投上一票。

《星际争霸》的确是个好游戏，但我并不怎么喜欢，原因只有一点，我没有那么多的时间去组织千军万马的搏杀，而且又不喜欢速战速决。即时战略游戏已经有段时间没有新品上市了，不知这是大战前的寂寞，还是走向平庸的开始。

《风云》这个游戏的确让我叹服。倒不是这个烂的游戏让我喜欢，而是其商业运做的方式的确有值得借鉴之处。选材上先用了曾流行一时的漫画，接着销售上采用极低的价位冲击市场，时间又把握在电影上市的前后，可以说是一种综合效应，甚至是靠“郭富城”的魅力捧起了一个三流游戏。这种商业运作的手段的确是我们国内游戏软件开发商所缺乏的。

游戏发展速度虽然迅猛，但《暗黑破坏神》直到今天在技术上依旧有其优势。不过在上市和即将上市的《巴尔度之门》、《暗黑破坏神Ⅱ》的双重挤压之下，一步步走出我们的视野，看来是不可避免的了。

最近网上许多人都在谈论《足球99》与PS上的《实况足球Ⅲ》两者之优劣，并做了相关的主页，从操作、画面、音响等方面进行比较，然后众口一词地认为《足球99》难敌《实况足球Ⅲ》。其实比较电脑游戏和电视游戏就如同比较西瓜与冬瓜一样，尽管你可以套用诸如甜度、水分等等进行比评，可这是公正的方法吗？《最终幻想Ⅶ》、《生化危机Ⅱ》都是PS的精品，移植到PC上来，也曾引起一阵感叹与惊呼，但是最终在TOP TEN上的表现又如何呢？我敢说，在《足球2000》面世之前，《足球99》就出不了前十名。

《沙丘 2000》名字倒是不错，不过我估计它在TOP TEN的位子上是等不到2000年了。

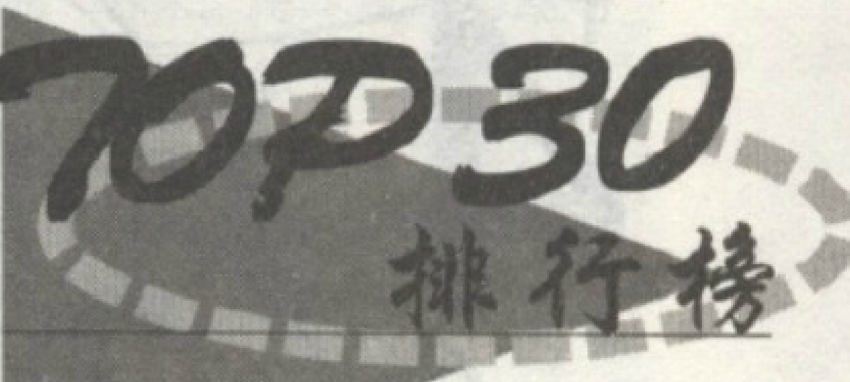
《魔法门Ⅵ》能有今天的表现也算不易，文化背景的差异是限制本游戏在中国玩家中认可度的最大原因，这也是许多西方游戏共同的问题。假如用它的引擎做一款中国武侠游戏，感受如何？同样，如果能用《魔法门之英雄无敌》的引擎做一款三国游戏，让我们闭上眼睛想一想，这决不仅仅是Catherine变成刘玄德，以往三国战略难以解决的如对于非城市的关口的表现，内政与军事的矛盾都会得到很好的解决。其实，我只是想说，制作国产游戏，未必一上来就搞什么前无古人的巨著，只要能照《魔法门英雄无敌Ⅱ》的水平搞一个三国游戏，在中国准比《魔法门英雄无敌Ⅲ》卖的火。

看着TOP TEN上的游戏，我又有些恐慌了。我怀疑自己是不是早已远离了主流玩家。我所玩的游戏论频繁程度要属 QUAKEⅡ；论投入程度，从去年底到如今打通关的游戏只有《曹操传》、《成吉思汗Ⅳ》；论最新关注的热点，是《巴尔度之门》和《魔法门之英雄无敌Ⅲ》；可我在榜上却看不到他们。为什么翻来覆去总是这些家伙高高在上，众多优秀游戏被压制？！看来下次我要写失意游戏排行榜的榜评了。不过网络组的编辑告诉我，网上投票即将投入使用，希望它能给我们带来一个全新的排行榜，到时让我们能有许多的新话题去聊。

晶合实验室　辰

GAME龙虎榜

名称	票数	本月名次	上月名次	上榜月次	最高名次	制作
仙剑奇侠传	786	1	2	43	1	大宇
大富翁IV	763	2	1	6	1	大宇
盟军敢死队	685	3	3	8	2	PYRO
星际争霸	684	4	4	11	1	BLIZZARD
风云	453	5	5	7	4	智冠
暗黑破坏神	343	6	6	23	1	BLIZZARD
足球99	312	7	7	3	7	EA SPORTS
沙丘2000	267	8	8	7	7	WESTWOOD
古墓丽影III	241	9	11	3	9	EIDOS
魔法门VI	230	10	9	7	9	NWC
极品飞车III	222	11	12	5	11	电子艺界
铁甲风暴	206	12	13	12	4	目标
足球98	203	13	10	15	2	EA SPORTS
金庸群侠传	186	14	15	29	3	智冠
世界杯98	163	15	14	9	7	EA SPORTS
三国群英传	126	16	15	11	14	奥汀科技
命令与征服	106	17	16	37	1	WESTWOOD
上帝也疯狂III	104	18	19	2	18	牛蛙
大航海时代II	103	19	17	44	2	光荣
美少女梦工厂III	98	20	21	4	19	NINE LIVES
阿猫阿狗	93	21	18	12	11	大宇
最终幻想VII	91	22	22	5	20	史克威尔
幻世录	88	23	24	3	23	奥汀科技
银翼杀手	75	24	23	7	18	WESTWOOD
三国志VI	69	25	26	7	19	光荣
魔法门之英雄无敌II	68	26	25	15	13	NWC
生死之间II	57	27	NEW	1	27	创意鹰翔
绝地风暴II	56	28	28	6	21	MELBOURME HOUSE
古墓丽影II	53	29	27	11	7	EIDOS
心跳回忆:永远属于你	33	30	NEW	1	30	科乐美



本期选票在插十四页
欢迎大家投票

首选游戏排行榜

1. 仙剑奇侠传 [396票]
2. 星际争霸 [303票]
3. 盟军敢死队 [206票]
4. 大富翁IV [95票]
5. 暗黑破坏神 [76票]
6. 魔法门VI [73票]
7. 足球99 [60票]
8. 风云 [49票]
9. 古墓丽影III [42票]
10. 沙丘2000 [31票]



上海	邵亮	新疆	赵丽丽	内蒙古	白戈
辽宁	邢越	河北	赵明	北京	李楠
广东	葛志远	浙江	周翔泓		
山东	黄启青	湖北	刘琦		

以上读者将获得由
微星科技股份有限公司
提供的手包一个
新天地互动多媒体公司
提供的
《魔法师传奇》游戏一套



大众软件1999年第一季度合订本

1999年《大众软件》改为半月刊，为避免半年一册合订本会厚达1100多页，故此本年合订本也相应调整为每一季度一本。1999年第一季度合订本依照以往惯例，包括了《大众软件》1999年1至6期的所有内容，其附录还包括了《大众软件CD》手册1999年1至3期全部文章、《毁天灭地》的攻略和《恋爱物语》系列的介绍。全书568页，依据《大众软件》栏目的变更，全部文章根据其类型特点重新排序，使读者检索信息更加方便快捷。

预定于1999年5月中旬上市　零售价：25元　国内邮购请加邮费：5.5元





大众软件1999年第一季度合订本配套光盘

《大众软件1999 年第一季度合订本配套光盘》为两张光盘，包括了《大众软件》1999年1至6期的所有文章的电子版，为方便读者阅读，采用了流行的HTML格式。在配套光盘中，我们特别增加了《恋爱物语》系列游戏的专题介绍，并赠送了《恋爱物语》和《恋爱物语——魔法学院》两个游戏的中文完全版和一本全彩游戏手册和一本攻略本。日本富士通公司的恋爱养成游戏《恋爱物语》（Eberouge）于1997年推出后发行了电脑和游戏机版本等多种版本，是跨媒体的大作，以精细的画面、动听的配音和动听的背景音乐著称。

预定于1999年5月下旬上市　零售价：38元　国内邮购请加邮费：10元



Popsoft

大众软件
1999增刊

新鲜，盗版也做广告？

奇怪，怎么是大众软件增刊的标示？

盗　版

那些X版最关注的热门软件在1999大众软件增刊均有详尽介绍，
那些X版最关注的共享软件在1999大众软件增刊光盘均有新版。

请区别标有大众软件的所谓"钻石版"、"迎春版"

大众软件1999增刊

全书：256页
附赠：光盘一张
定价：28元
邮费：4.5元

大众软件销售连锁组织及全国各地书报零售点均有销售

发行部电话：86-010-67150982(4、5)-202　零售部电话：86-010-65266244　邮购中心电话：86-010-67024050
邮购地址：北京和平门邮局3056信箱　邮政编码：100051　读者服务部总部：北京崇文门西大街6号楼


广告



晶合软件销售连锁组织

企鹅幸福之家－企鹅套装 ⑦

由北京企鹅软件有限责任公司制作，北京中新联光盘有限公司出版，它包含99年十五个流行精品软件：幸福之家（企鹅专版）、超级解霸5.5、东方快车2000标准版、瑞星9.0x、金山词霸III、魔法门VI、电脑学校2000（应用篇）、明白学电脑、听霸、98王码、windows98快速入门、家庭保健医生、阶梯百宝箱、智慧方案、81种中文windows字库，另外，赠送翰林汇优惠卡。

幸福之家－－企鹅专版（联想电脑公司）

"幸福之家"为您构造了一个温馨、美丽的家，它融家庭事务处理、教育、娱乐为一体，内容丰富、功能齐全，有各种常用信息的查询和工具软件，有一系列教育娱乐软件，一套豪华组合音响，还有免费上网软件和通讯软件，相信您一定会喜欢它。主要内容包括：主控、快捷键、屏幕保护、软件柜、精灵、学打字与五笔、五笔输入练习、英语单词速记、联想媒体播放器、中国象棋、中国围棋、国际象棋、欢乐五子棋、欢乐跳棋、拖拉机、陆战棋、拱猪、幸福五笔、日历与记事本、名片册、计算器、联想传真、联想电子白板、联想文件传输、电话留言、网络升级、电子邮件、时区转换、联想万事通、家庭财务、回收站、打印机、时钟、资源管理器、磁盘扫描、磁盘碎片整理、系统信息。

超级解霸5.5（北京豪杰计算机有限公司）

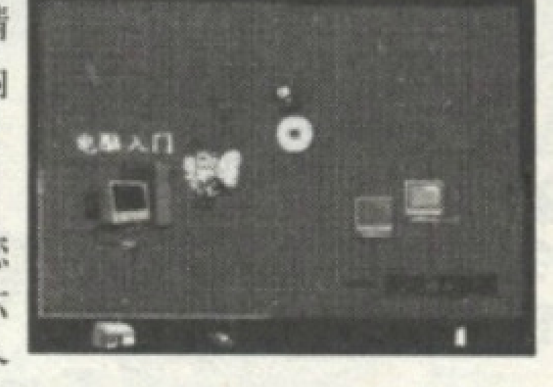
《超级解霸》是针对32位的Windows9X和Windows NT开发的彻底32位化、MMX优化、3D Now!优化以及PIII SSE优化的多媒体播放软件，其独创的DirectCDROM技术打破了"软解压程序不可能解决死读盘"的谬论，是一款一流的软解压精品软件。《超级解霸》拥有许多卓越功能，完全可与硬件解压媲美，相对于其它软解压，它独具数项绝招如下：独创DirectCDROM技术轻易读取各种烂盘，不再死机；支持播放和压缩MP3光盘；轻松截取VCD精彩片段为MPG文件或连续动画；支持亮度、色偏调节克服VCD本身明暗度不足或色彩不正的问题；完全32位程序设计采用预测读取技术画面平滑细腻；自动播放所有多媒体光盘；精密音质、3D影院环绕声效果；独创的万能轨道播放方式；可实现声音频段的均衡调节；支持VCD直接转成AVI文件；使用了奔腾III SSE优化技术（KNI指令）首次实现超级VCD的软解压……，可以把您的计算机多媒体能力发挥得淋漓尽致！

东方快车2000标准版（北京实达铭泰计算机应用技术开发有限公司）

在浩如烟海的Internet世界里，英语也是通行世界的语言，如果你的英语水平一般，那么在进行网上冲浪的时候就难免会觉得有些滞碍。《东方快车》可以免除你的部分烦恼，从菜单、句子到整段的内容，它几乎可以汉化屏幕上的一切。为每一个用户铺就通往世界的高速公路就是《东方快车》的目标。

听霸（北京足实科贸公司）

真正优秀的英语听力教学软件，给你提供24小时的有声英语学习环境。由《听力初步》、《词汇精进》、《应试宝典》、《美语新闻》、《走遍美国》、《精品赏析》、《电影精选》、《泛听园地》几部分内容组成。由浅及深，完全可靠自学完成。学完本牒，相信你可以自由的与美国人进行交流。



明白学电脑（翰林汇科技开发公司）

本光盘是针对没有用过电脑，对计算机不很了解而又迫切需要使用或学习计算机的用户。如果您想对常用流行工具软件、电脑硬件、Internet上网操作等做初步的认识，那么本软件再适合您不过了。因为本软件中所介绍的应用软件不仅告诉您常用的菜单或按钮的作用，同时还配有一个个的示例演示，您可以在跟着做的同时学会它。



金山词霸III OEM（北京金山软件公司）

多部权威辞典荟萃，多达1700万字词库。多专业多内容多用途，多系统多平台多内码，自带汉字系统。快速取词，快速发音，快速检索。数字化时代当然用数字化词典更省心。

电脑学校2000－应用篇（北京博彦科技发展有限责任公司）

这是一套很系统的电脑教育软件，就好象请来了一位电脑大师。光盘中正是工作中急需的办公软件的知识：字处理软件Word97、电子表格Excell97、数据库软件Access97还有编写网页的FrontPage98、图形处理软件Photoshop、WPS97和原来的DOS等实用工具的使用教学内容。在这里我通过图文并貌的清新友好界面很自然地学到了已往要去求别人才能很费劲地学来的知识、技巧，更重要的是在这里一直是模拟真实电脑使用环境让你自己动手操作。

晶合（大众）、连邦及

- **晶合北京总店** 电话:65266244转61
- **晶合北京一分店** 电话:62630299
- **晶合北京长椿街分店** 电话:66018119
- **晶合北京万寿路分店** 电话:68159093
- **晶合北京和平里分店** 电话:84210214
- **晶合北京大兴分店** 电话:69202500
- **晶合海口宏胜** 电话:6717056 张少菊
- **晶合兰州龙安** 电话:8811591 郭蔚
- **晶合苏州沧浪** 电话:7246529 成坚一
- **晶合上海钜隆** 电话:62104588 卢永伟
- **晶合杭州南北** 电话:8073048 刘得庞
- **晶合昆明棒子** 电话:5176880 王全文
- **晶合西安恒信** 电话:2246679 崔志刚
- **晶合锦州北方** 电话:3131788 王芳
- **晶合太原和生** 电话:7234490 师文侠
- **晶合长沙科海** 电话:2235356 尹浙
- **晶合遵义天地** 电话:8633815 陈亚君
- **晶合贵阳兄弟** 电话:5894210 林光
- **晶合郑州杜征** 电话:3852314 杜征
- **晶合石家庄浪潮** 电话:8613050 魏长明
- **晶合石家庄自然** 电话:5813995 万雷
- **晶合新疆华顺** 电话:2849854 韩浩
- **晶合柳州分部** 电话:2835821 郑震
- **晶合保定丽景** 电话:3035112 常丽景
- **晶合南京新高** 电话:3371783 侯燕
- **晶合哈尔滨金北方** 电话:6259031 高大海
- **晶合长春安航** 电话:5656612 孙喆
- **晶合武汉精恒** 电话:87654137 林谦
- **晶合宁波今日** 电话:7248229 杨兴科
- **晶合安阳天天电脑** 电话:5935740 马永翔
- **晶合周口海天** 电话:8265701 任蕾
- **晶合齐齐哈尔光大** 电话:2404644 马殿光
- **晶合大同中利雅** 电话:2044320 李军
- **晶合南宁奥讯** 电话:2621521 孙兰芳
- **晶合萍乡未来电脑** 电话:6811951 刘刚
- **晶合大连维尔** 电话:2817847 隋凯
- **晶合开封大众电脑** 电话:5958268 徐斌
- **晶合厦门新鸿杰（第三综合经营部）** 电话:2210179 王作斌

连邦软件销售连锁组织

- **北京连邦** 电话: 62628618 62620375\62525338
- **成都连邦** 电话:028-5215799

晶合软件销售连锁组织



企鹅幸福之家－企鹅套装 ⑦

瑞星杀毒软件9.0x版(瑞星电脑科技公司)

能有效清除宏病毒、幽灵病毒、CIH病毒等多种流行病毒，还可以用于检测WORD、EXCEL文件是否被未知宏病毒感染，同时可以修复被杀坏的文件。并可有效清除黑客程序破坏。瑞星杀毒软件包括DOS版和WIN95和98/NT版各一套。DOS版拥有命令行和菜单两种运行方式，可运行DOS/WINDOWS3.X/WINDOWS95/98等系统。瑞星杀毒软件的病毒特征库除了有效的查毒信息，还含少量有效杀除该病毒的所有信息，增加一个杀毒种类，通常无需编程，从拿到一个新病毒样本到RAV可查杀该病毒只需用一两个小时，甚至只需几分钟。升级方便迅速。



魔法门VI(上海育碧电脑软件有限公司)

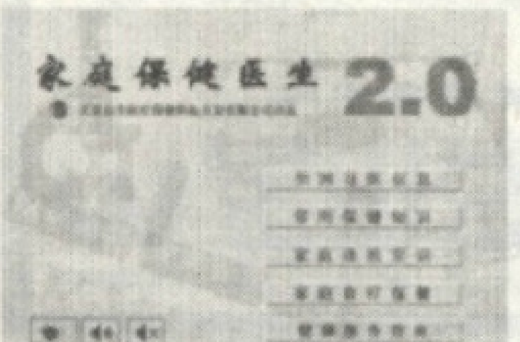
在一个无限奇妙的领域，真正做一次自己命运的主人，让你的选择与行动引导游戏的发展。探索成千上万个伎俩和密题。超凡的画面设计带你进入一个充满活力的世界。搏杀阴险的巨龙，解救身陷囹圄的纤纤弱女，发掘传说中失落的宝藏，编织万能的魔法，与精明的商人讨价还价。你所走的将是一条充满惊险与刺激的探险之路。这里你的心智将迎接挑战。

81种中文windows字库(北京理德集群商用技术有限公司)

含大量的非常实用的简繁体TrueType字库，windows3.x和windows95/97/98通用，特别适合用于Word和WPS排版用，所见即所得。

98王码(北京王码电脑总公司)

最新王码9801是我国第一个符合国家规范并通过鉴定的汉字输入方案，其编码体系科学合理、部件规范，编码规则简单明了、好学又好用、输入效率高。适用于中文WINDOWS3.x 、中文Windows95、中文Windows NT、中文之星、四通利方、双桥等环境，技术内容主要包括:98版五笔字型、86版五笔字型、王码智能拼音、五笔画输入法、拼音笔画输入法、王码DOS8.0 主要特点:王码1.6万词汇、拼音词汇7万条、屏幕取字造词、Z键辅助功能、拼音自动造词、重码动态调序、拼音提示、码表修改。



家庭保健医生2.0(北京益生医疗科技发展有限公司)

最新推出的一部有声电子图书，具有很高的实用价值，由《全国寻医信息》、《常用保健知识》、《家庭诊治常识》、《家庭食疗保健》、《健康服务指南》等部分组成，全书一百余万字。通过这部图书，不仅可以了解到家庭常见病的诊疗方法，更重要的是能够了解到哪些医院和医生治疗某种疾病更有效。信息全面准确，家庭生活必备。



阶梯百宝箱(北京阶梯信息工程有限公司)

是由著名拥有《阶梯百科》丛书的阶梯公司制作，面向广大个人电脑用户的实用小百科全书和软件工具集 收集了各种实用而又难于记忆的知识、信息、常识，可作为个人信息助理、小秘书。其内容按功能群组主要分为:查询信息类:全国铁路列车时刻表、中国民航时刻表、中国邮编/区号大全、生活小窍门、万年历、家庭医生(常见病防治)、WWW 网址录。学习知识类:阶梯英汉双向联机词典、唐诗精选、宋词精选、元曲精选、世界各国信息、中外著名大学简介、英语格言(名人名言).日常工具类:度量衡换算器、货币换算器、袖珍计算器、ASCII字符码、实用百科类:报刊剪辑簿电子日记本、家庭理财帐本、个人通讯录、英美常见姓名、中外常见地名、北京公交线路、北京市医院查询、娱乐休闲类:开心一刻(幽默笑话集)、电脑游戏秘诀.十多种电子版古籍著作 (如《红楼梦》《三国演义》《易经》等)、多种Windows系统工具的快速等。

智慧方案(腾图联合电子发展有限公司)

含跳棋、水管工、穿纽扣、推箱子、水果王、七巧板、碰碰球等8个windows精巧游戏，既开发智力又从中得到乐趣。

Windows 98快速入门(北京圣比尔科贸有限公司－前途工作室)

该软件就象一位耐心细致的老师，可以手把手地将一个门外汉变成使用Windows98的好手。内容十分全面，从基本使用到一些小技巧，可以说是无所不包。界面设计美丽。全程语音提示，发音流畅，圆润。

建议配置:奔腾166以上，16M内存以上，50M以上硬盘空间，CD－Rom，声卡，Windows95环境

全套产品包括10张光盘，加密磁盘2张，手册一本。

定价:396元/套

北京企鹅软件有限责任公司制作

地址:北京市海淀区中航科技大厦6层 邮编:100086 电话:010－62614180、62528761 http://www.penguin.com.cn 邮件:email@penguin.com.cn

各连锁组织联合销售

● 武汉连邦 电话:027－87649382
● 杭州连邦 电话:0571－8853577
● 上海连邦 电话:021－63744476
● 郑州连邦 电话:0371－5908767
● 南京连邦 电话:025－3212369－20
● 沈阳连邦 电话:024－23911262
● 广东连邦 电话:020－87572481
● 福州连邦 电话:0591－7817744
● 昆明连邦 电话:0871－4161550
● 合肥连邦 电话:0551－2817190
● 重庆连邦 电话:023－63509161
● 大连连邦 电话:0411－2806429
● 长春连邦 电话:0431－5635251
● 长沙连邦 电话:0731－4466249
● 贵阳连邦 电话:0851－5819332
● 天津连邦 电话:022－27383000
● 沈阳连邦 电话:0451－2523935
● 深圳连邦 电话:0755－3229263
● 南昌连邦 电话:0791－6298297
● 海口连邦 电话:0898－8540137
● 汕头连邦 电话:0754－8870529
● 青岛连邦 电话:0532－3805672
● 无锡连邦 电话:0510－2722436
● 常州连邦 电话:0519－8107740
● 苏州连邦 电话:0512－5322309
● 乌市连邦 电话:0991－2830665
● 泉州连邦 电话:0595－2988849
● 大庆连邦 电话:0459－6333596

其它软件销售连锁组织
● 育碟苑 电话:82613834
● 百年树人 电话:62616743
● 万众合力 电话:62510135
● 赛乐氏 电话:62616025
● 圣比尔 电话:62552749
● 京里仁 电话:62543505
● 正普 电话:82615796
● 兴四方 电话:62622923
● 金山顶尖 电话:62648667
● 鸿达以太 电话:62630593
● 大和 电话:62510179
● 兴宏达 电话:62510601
● 中青旅创先 电话:62617707
● 北纬 电话:62529990



国家级INTERNET证书培训考试

中华人民共和国劳动和社会保障部职业技能鉴定中心主办

中央人民广播电台开辟《国家级INTERNET证书培训考试指南》栏目 播出频率：中波630千赫、720千赫、855千赫 播出时间：每周日8：00-9：00

适合大众的学费→国际通用的证书→成功的桥梁

《全国函授班》招生（总第26期）

网络操作员班（班级编号N01）

☆**特点**：采用《全真模拟上网系统》教学，无需上网，只要有一台电脑，逼真模拟上网后场景，点点鼠标，一学就会。教材编写适合中国人习惯，通俗易懂。全真模拟考试环境，国考题库练习。

☆**教材内容**：①书面教材：四册；②配套软件：1套

☆**收费标准**：个人学员：280元/人；单位学员：340元/人

高级网络操作员班（班组编号N02）

☆**特点**：展现自我个性，重绘绚丽人生，轻轻松松制作主页，轰轰烈烈开创事业。全中文在线模拟，直观清晰的图示，紧扣国家考试大纲，方便快捷的学习捷径。

☆**教材内容**：①书面教材：四册；②配套软件（磁盘）：2套8张。

☆**收费标准**：个人学员：300元/人；单位学员：360元/人

※无线电波覆盖全国，如同身临其境，无界限的教室。

※国家考试出题专家主持教学，电话、信函、E-mail答疑，有问必答。

※提供国家考试试题题库（8大类140组1000题），减轻考试的压力和负担！

※结业采用开卷测试，合格者颁发《天津大学结业证书》和美国兰德施善普《INTERNET操作员证书》，持此证书者将有资格报名参加《国家级INTERNET证书考试》。

※**弹性学习法**：自由掌握学习时间，可提前或延后结业，未通过结业考试者，免费重考，直到通过。

※初学者可**逐级学习**，网络高手可**跳级报名**，两班同时学习由浅入深，效果更好。

1999年是政府上网年……

由国家劳动和社会保障部职业技能鉴定中心举办的**《国家级INTERNET证书培训考试》是目前我国INTERNET方面唯一国家级权威考试，唯一国家级证书**。《国家级INTERNET考试合格证书》全国通用，该证书作为**上岗、就业、评聘**的有效职业技能资格证明，并与职务、工资等级紧密相关。

✓**团体5人以上优惠　报名电话：022-27414165**

✓**报名时间：即日起至99年6月15日止，本期学习时间：三个月**

✓**汇款地址：【注明班级编号】：天津市和平区212信箱 哈蒂收 邮编：300020**

【国家考试方法】：全部为2小时上机操作，学员参加函授取得结业证书后，可在全国28个省、市、自治区，共200多家国家INTERNET考试站报名考试，具体事宜请见《复习报名指南》手册。

中央台汇款地址：北京541信箱《电脑百花园》节目组　赵书芝收

电话：（010）66172862　邮编：100031

诚征全国面授考试站

目前已在全国设立面授考试站200多家，为方便考生就近报考国家级考试，现继续诚征面授考试站。全国各级各类教育机构和条件具备的培训单位，均可向全国INTERNET考试服务中心申办面授考试站。

全国INTERNET培训考试服务中心

办公地址：天津市南开区鞍山西道风荷园18号宝琪大厦一楼甲1号

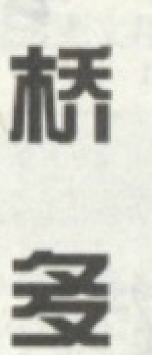
报名电话：（022）27414165、27486298　邮编：300193

合作咨询电话：（022）27373616　联系人：冯玉文

传真：（022）27373616　网址：http://www.21fox.com

E-mail：zgy@public.tpt.tj.cn





牛津剑桥多媒体

汽车俱乐部

第一乐章“恋车情结”：从欣赏精美老式汽车，介绍世界知名汽车企业及品牌车到日益风靡的赛车运动，构成了一道亮丽的风景线。

第二乐章“跋车涉水”：买车、考本是一个艰难的历程，本部分内容使您对买车、考车的各种注意事项了如指掌。

第三乐章“梦想成真”：提供给您各种保养“爱车”的信息，避免汽车发生故障及过早的老化。

牛津剑桥多媒体　经典生活系列　Oxford Cambridge Multimedia　汽车俱乐部

内附精装口袋书　定价：68元／张

即将上市



——独特的英语游戏教学光盘

* 改编自国外最专业的英语教育产品（Mean City）。

* 独特的具有连续故事情节的英语学习光盘，使您产生学习英语的强烈愿望。

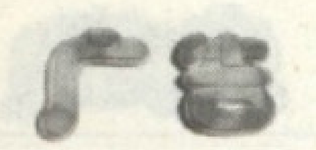
* 神秘事件不断发生，记者失踪、拯救城市……整个历险过程提高您听、说、读、写全方位的英语技能。

* 全部最新最口语化的英语，句句实用，教您如何与人沟通。

* 特有的中、英文对照，随时给您提供帮助。

WELCOME TO MEAN CITY

地址：北京海淀区文慧园北路10号综合楼　邮政编码：100088　电话：（010）62207534　http://www.ocm.com.cn


广告

28元3CD千典游戏龙III火暴登场

电玩音乐： (20首精选的SS/PS游戏音乐主题)
●银河之星——光影轮舞 ●银河之星
●阵内大藏 ●宿命传说
●最终幻想8 ●风之谷
●新世纪福音战士EVA钢铁女友 ●天地无用
●忍者乱太郎——勇气百分百 ●天空之城
●魔剑美神——午夜忧影 ●SS东京番外地
●SS侍魂III娜可露露结局 ●魂之利刃混音
●Ridge Racer Type 4 ●新机动战记W高达
●机动战士ZZ高达 ●机动战士高达F91
●高达Z水星之恋●第四次超级机器人大战F高达

动画急先锋： (20套SS/PS游戏精彩动画演示)
●风靡全球的PS名作Ridge Racer Type IV 绝对精彩，让你感觉酷翻了的片头动画欣赏，制作效果当今世界无人级比(PS)
●我的女神动画欣赏(PS)
●新世纪福音战士动画欣赏(PS)
●任性桃天使动画欣赏(PS)
●生与死动画欣赏(PS)
●凝望骑士动画欣赏(PS)
●浪客剑心动画欣赏(TV)
●电影少女动画欣赏(TV)
●空战巴比伦五号的精彩动画欣赏(PC)
●机动战士高达W动画欣赏(SS)
●私立公平学园动画欣赏(CAC)
●饿狼传说RBS动画欣赏(SNK)
●电影版太空战士VIII动画欣赏(PS)
●武士之刃II动画欣赏(PS)
●幻想水浒传II动画欣赏(PS)
●魔域战士动画欣赏(PS)
●特种部队动画欣赏(PS)
●大航海时代外传动画欣赏(PS)
●超魔神英雄坛动画欣赏(PS)
●风之少年—克罗亚大结局动画欣赏(PS)

卡通园地： (180幅精美的新壁纸)
魂之利刃/生或死/魔幻游戏/苍之封印/侍魂斩魔传/英雄无敌III/美少女战士/橙路/圣传/蓝宝石/银河英雄传/高达W/相聚一刻/EVA/电影少女/受咒之地/快刀乱麻/银河之星/我的女神/天地无用/超时空要塞/宿命传说/七龙珠/乱马/竹取物语/圣传/浪客剑心/银河英雄传说/幽游白书……

游戏无限： (12套最新热门游戏试玩版)
●Lander登陆者试玩版，冒险游戏，有30多种不同的非线性驾驶太空登陆艇执行攻击运输救援任务等着你去完成，共有15个不同地理环境的星球等着你去登陆，真实的光影效果画面非常漂亮
●魔导圣战之风色幻想，一款不可错过的酷RPG游戏，创新RAP战斗系统、富有创意的游戏系统，如同战略游戏般的战斗场面，这里提供的是一套只有四关的精彩体验版版 ●盗王之王试玩版
●百战天虫之世界末日最新99战场试玩版
●盟军敢死队最新任务版试玩 ●VR网球试玩版
●火拼Zero试玩版，象升刚一样驾驶机甲战斗的最新3D射击游戏 ●雷神之锤III试玩版
●Half-Life 的一个最新的试玩版，里面有一些正式版里没有的内容 ●生化危机II试玩版
●动作型游戏AlienVs Predators Alien试玩版，外星人入侵地球图像惊人的漂亮……

通关不败： (30套修改器\作弊器、编辑器等)
●快刀乱麻的终极存档/古墓丽影III所有关卡可以看“秘密档案”的关底存档/Half-Life最后一关存档/神话II的存档/三界谕II真爱不死游戏结尾存档/江南才子唐伯虎超级存档/●极品飞车 3车辆修改器/赛道修改器/造车工具●古墓丽影 3无敌修改器/不死修改器●星际争霸-母巢之战修改器●摩托英豪II所有模式修改器●唐伯虎修改器●大富翁4存盘文件编辑器 v3.2最终版●模拟城市3000修改器●巴拉度之门修改器●NBA 99球员修改器●朝鲜战争—喋血三八线编辑器●三国群英传修改器●英雄无敌3修改机●帝国时代-罗马复兴修改机●工人物语3跳关器 ●猎鹿人修改器●上帝也疯狂III魔力修改器……

补来补去： (60多种最新游戏补丁)
●FIFA99大聚合补丁含下雨天/外星'球'/队员鞋袜/裁判服/各种足球/草地/雪地/最新中国队/冰雪/沙滩/室内赛等天气效果/中国企业的广告牌/意大利最新完全甲级联赛/免插CD补丁/连续比赛无故退出的BUG补丁等●极品飞车III新车—蝙蝠侠车/坦克/总统房车/EA官方的新跑车/白天也能开车灯/8MB Voodoo2的方向盘视角补丁/ Voodoo更新的显示驱动v1.5b程序补丁等●FF7在笔记本电脑上不能使用数字小键盘/不能在运行Cyrix的6x86, 6x86L, Media GX以及Media GX 处理器上的问题的最新补丁●NBA99缩水赛季升级/最新球员资料/更新球员肖像包括声音/头部贴图照片等●整人专家FPE2000升级补丁●上帝也疯狂III中文版BUG补丁●心跳回忆修正不能约会的BUG补丁●三界谕II真爱不死补丁●幻世录免插CD补丁●灵剑传奇补丁●决战中国象棋II反安装程序补丁●铁路大亨2v1.05补丁●巴拉度之门的1.1.4315补丁●黑暗复仇的1.1补丁●黑暗计划V1.33 BUG补丁●青涩宝贝补丁●工人物语3 1.23升级补丁●摩托英豪II新增20条赛道补丁●异教徒II游戏杆补丁●三国群英传II的1.02版修正补丁●雷峰塔V2.1版升级补丁●江南才子唐伯虎补丁●风色幻想1.30版修正补丁●江湖1.15 BUG修正补丁●冷血2多人游戏补丁/免CD补丁●半死不活免插CD补丁●半死不活多人模式补丁，玩家可扮演卫兵●模拟城市3000免CD/新建筑/10个新增城市补丁

梦幻模拟器 (20多种新版模拟器)
●PsxPlay 1.20这是最新的版本，直接播放PS的动画●SEGA 土星游戏动画转AVI格式程序影像播放器全新TmPlay 1.18版●Tim Collection 1.00版，是一个能分解出PS碟上用Tim压缩的图片工具
●PSEmuPro 1.019 新版本PS模拟器
●Bleem可能是唯一一个中文版PS模拟器
●PS模拟器显卡插件/支持VoodooX/速度很快
●PS模拟器光驱插件/可以让模拟器读CDR的文件
●PS模拟器手柄插件 ●Hu6280 V1.89最新B5版
●Callus街机模拟器V0.42汉化版
●RockNES最新0.73版
●MAME32模拟器最新V0.35版
●KBMAME模拟器最新的V0.35版
●PMame模拟器最新的V0.35版
●NeoMAME 模拟器最新的V0.35版
●任天堂造了很久的模拟器RockNES 终于发表了一个V0.70新版本……

休闲一刻： (15套休闲游戏小品)
●桌面上浇水养花，长得好不好，就全看你的了
●休闲游戏DX-BALL最新2.0版 ●反潜驱逐舰
●独立钻石之时间杀手 ●阿多大逃亡
●夺宝奇兵，脑筋游戏 ●五子棋棋圣
●单机MUD/一个单机泥巴游戏，体验体验MUD 吧
●东日-黑白棋2.0全新智能，大场面难度英雄榜
●接龙之华山论剑—东邪、西毒、北丐同场竞技
●动力传输Tim2经会智游戏，这是二代，共有四个难度等级，每级有30-40关……

桌面总动员： (25种桌面娱乐小品)
●拳皇97中雷欧娜桌面小品●轩辕剑3 桌面套餐
●神探大盗桌面小品 ●拳皇97中草京桌面小品
●狮王的桌面小品●完美警探天狼星的桌面小品
●阿康的桌面小品 ●偷猎者的桌面小品
●黄金猫的桌面小品 ●闪腰侠的桌面小品
●新七龙珠屏保 ●机动战士08MS小队屏保
●VR快打屏保 ●新世纪福音战士屏保
●音速小子屏保 ●浪客剑心1.5屏保
●圣斗士星矢屏保●樱花大战II开关机桌面主题
●KOF97的桌面布景 ●侍魂的桌面布景
●铁拳3的桌面布景 ●安室奈美惠的酷桌面
●Windows2000桌面主题，你的98变得和Win2000

玩转驱动 (多种必备程序)
●微软公司最新发布的 DirectX 6.1简体中文版
●3DMark99 业界最具权威的3D测试软件支持DX6
●INTEL公司出品的CPU检测器，能检测出的都是内部编号可以防止被骗●3D区格测试最新2.03版
●TweakltBulid6强档VOODOO1/VOODOO2超频工具
●softFSB 1.50 最新版CPU超频软跳线工具
●Win98公元2000年错误修正，简体版，是微软对Pwin98的2000年问题所作的最新修改补丁……

电玩陆海空： (玩家必备工具)
●JET-AUDIO4.02全版，可播CD\MIDI\MP3\AUDIO\VIDEO\VCD\RA\RM等几乎所有多媒体格式CDDB超豪华界面，并可制作出相应格式文件及转换
●YAMAHA出的全新MIDI软件音源器，除了保留之前SYXG50的功能，新版并将操作界面改的比较漂亮新版S-YXG100plus提供了可调整升高与降低音调，循环播放及音场乐器选择功能(试用九十天)
●WINAMP3播放最新2.10版●超级解霸5.5试用版
●XINGMP3最新1.5版/XING公司专业制作MP3软件
●XingDVD播放器最新2.03版●MP3EXE最新2.0版
●大名鼎鼎的realplayer G2 6.0.3.143 最新版
●Windows Media Player简体中文版6.0 微软的for Pwin95 /Pwin98超级媒体播放器最新版，播放绝大多数常见的媒体格式文件及网上最常见几种格式，非常好用 ●金山游侠II代试用版
●ACDSee32 2.4高性能的看图程序最新版
●axicon 4.5新图标更改器●更名王●文字魔法
●神奇魔法框3.5●游戏精灵2.0上好的游戏存盘文件修改工具●攻略博士II●光盘大管家1.04●体育彩票模拟器2.0●自然码最新6.0C 输入法●铅笔头单词手册V1.0●COOL 3D制作简易教学
●最新CPU降温CPUIDLE V5.3版●天文星座软件
●行天98最新99-3-12日V1.0.2b063 Win95/98版杀毒软件●panorama 1.31 极好的管理桌布的免费软件可以制定更换桌布的时间等●超酷视窗时钟V1.3●周易卦象查询器V1.0●Sunny FreeWizard1.0国人自制的解除共享软件的日期/天数限制
●screen design V1.3不错的屏保制作软件，能制作含图片/声音/视……

魔音世界 漫步者之魔音世界

本光盘收录了大量多媒体电子特技音效创意效果、卡通游戏专业声效、自然界日常完美聆听、珍贵收藏的纯正世界MIDI金曲佳品、港台音乐时空，回味超级经典再现！

包含：名星风采、情侣之城、植物花卉、卡通游戏、豪华家居、魅力俩影、车境迷离、大片海报、未来时代、动物世界、自然风光、精美礼品等……十四类专栏精彩设计的高分辨率特版壁纸！

壁纸千寻



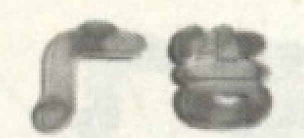
即时欣赏精彩纷程
漫步者系列全线登场

新月新品上市
诚征分销代理

能源基地系列：装机驱动之超频2000

共享风暴光盘版第一辑	1CD	零售价	40元	销售中	邮购价20元
共享风暴光盘版第二辑	2CD	零售价	40元	售完	
共享风暴光盘版第三辑	2CD	零售价	40元	销售中	邮购价32元
共享风暴光盘版第四辑	2CD	零售价	40元	销售中	邮购价32元
能源基地之驱动大全	2CD	零售价	32元	售完	
能源基地之补丁大全	1CD	零售价	28元	售完	
千典游戏龙第一辑	2CD	零售价	28元	销售中	邮购价23元
千典游戏龙第二辑	3CD	零售价	28元	销售中	邮购价28元
千典游戏龙第三辑	3CD	零售价	28元	热销中	邮购价28元
漫步者第一辑魔音世界	1CD	零售价	25元	热销中	邮购价22元
漫步者第二辑壁纸千寻	1CD	零售价	25元	热销中	邮购价22元
装机驱动之超频2000	1CD	零售价	28元	热销中	邮购价25元
宙斯盾之系统急救特工	1CD	零售价	98元	将上市	邮购价80元

邮购地址：哈尔滨南岗区革新街169号远达大厦8508室
新月公司邮购组收（150001）
邮购方法：邮局直接普汇、快汇均可，邮局电汇或银行电汇，请一定注明正确的邮政编码和详细回邮地址，免邮资款(EMS特快专递加收28元)
咨询电话：0451-2667350转508室
代理联系：0451-4610506 1394653375
开户银行：哈尔滨市商业银行华美支行
银行帐号：110247-298 E-MAIL：hs2000@163.net
E-MAIL：crescent@mail.hr.hl.cn
http://jalansun.share.hr.hl.cn


广告

全国第一家大型软件俱乐部　　三千种产品全部六～八折优惠直销

六折

全部原包装!

加盟万众软件俱乐部

万众分销 · 必属精品

亲爱的朋友：您好！

我们万众合力公司从成立之初就立足正版软件的开发与销售，是中国软件行业协会(CSIA)正式会员。目前已开发和总承销了以《读者》200期多媒体光盘为代表的五十余种产品，同全国各地有两百多家分销商有着紧密的合作关系。为了进一步扩大正版软件市场，拓宽软件流通渠道，为了给各地朋友提供满意的售前咨询、售后服务，推荐精品软件，在各方面的支持下，我们组建了“万众软件俱乐部”，希望我们的努力工作能够得到您的承认和支持，为了我们共同的民族软件事业做出一份工作!

入会办法：

1、每人只需交20元即成为万众软件俱乐部永久会员。
2、**会员首次可以六折优惠获得特别推荐的精品软件一套。**
3、常年八折优惠获得俱乐部向您推荐的三千种正版软件。
4、会员免费获得各类正版软件的产品介绍。
5、免费为会员提供有关正版软件的咨询、服务。
6、每年都会有十位会员幸运获得为期一周的免费北京旅游
7、会员收到产品一周内不满意可以退货，本俱乐部收到退货后即退回会员货款。

邮寄办法：

1、在汇款单上详细注明会员号、会员姓名、地址、邮政编码、购买软件名称、购买数量，新会员入会和订购软件可同时办理;（新会员需注明“新会员”字样）2、若在一月内未能收到软件，请用电话或信函与万众软件俱乐部查询；3、会员若在俱乐部留有余款，可电话或传真订购软件；4、若软件在运输过程中破损或本身有质量问题，全部免费调换；5、软件每套收5元运费，若要求特快专递，每套加收30元运费；6、非本俱乐部会员，全部软件为原价，并需交纳运费；7、若在邮购过程中有任何不满意，可与我们公司总部的监督电话联系，我们会充分保障您的权益，因为我们深信，信誉就是一切。

特别推荐精品：

	定价／优惠价(元)
★KV300+	260/156
★开天辟地Ⅱ(4CD)	125/75
★龙文听霸Ⅱ(4CD)	128/77
★东方快车2000(黄金版)	260/156
★超级保镖	118/71
★Internet宝典2000	97/58

	定价／优惠价(元)
★瑞星9.0	230/13
★金山词霸Ⅲ(通译科技版)	120/7
★轻轻松松背单词	78/4
★中华经典98－企鹅套装4(10CD)	396/24
★《读者》200期多媒体典藏(3CD)	88/5
★KILL 98认证版	380/22

八折

凡本俱乐部会员，全部产品八折优惠。

欢迎来信、来电索要其它产品目录清单!

教学类：

	定价／优惠价(元)
托福精华(2CD)	120/96
词汇的奥秘Ⅱ(2CD)	117/93
环游日本学日语	68/54
写作之星(增强版)	98/78
电脑学校2000(4CD)	129/103
万事无忧	125/100
畅通无阻	125/100
WPS2000全面速成(含书)	50/40
金山词霸Ⅲ(标准版)	48/38
金山词霸Ⅲ(企业经贸版)	160/128
翰林汇套装(初一)(6CD)	298/238
翰林汇套装(初二)(8CD)	388/310
翰林汇套装(初三)(10CD)	478/382
翰林汇套装(高一)(10CD)	478/382
翰林汇套装(高二)(10CD)	478/382
翰林汇套装(高三)(10CD)	478/382
即学即会Office97	98/78
即学即会Word97	98/78
即学即会Excel97	98/78
即学即会Access	98/78
即学即会PowerPoint	98/78

	定价／优惠价(元)
即学即会FrontPage98	98/78
即学即会Outlook98	98/78
即学即会Windows98	98/78
即学即会Internet	98/78
计算机等级考试一级DOS(含书)	42/33
计算机等级考试一级Windows(含书)	42/33
计算机等级考试一级B(含书)	42/33
计算机等级考试二级C语言(含书)	42/33
计算机等级考试二级Q Basic(含书)	42/33
计算机等级考试二级Foxbase(含书)	42/33
用多媒体学棋牌(4CD)	128/102
C语言学习合集(4CD)	78/62
常用编程语言学习合集(4CD)	78/62
常用数据库语言学习合集(5CD)	88/70
程序员大本营	78/62

工具类：

InternetExplorer5.0(简体中文版)	18/15
东方不败(游戏修改、译化工具)	80/64
Office2000中文测试版	200/160
游戏修改大师	98/78
东方快车2000(标准版)	48/38

	定价／优惠价(元)
东方快车2000(增强版)	160/128
电脑急救专家	125/100
法律之星98	150/120
华正CAXA电子图板98	650/520
WPS2000	980/780
CCED6.0	660/528
汉王听写二合一	1580/1264
Windows 98中文标准版	1998/1600

电子图书类：

《读者》98合订本光盘(2CD)	38/30
新浪潮(游戏猎手)	25/20
个人电脑续集(2CD)	48/38
新美世界第二期(2CD)	35/28

游戏类：

魔法师传奇	50/40
三角洲特种部队	149/120
星际神鹰	168/135
英雄无敌Ⅲ	148/118
半条命	148/118
疯狂大脚车Ⅱ	149/119
车王争霸Ⅱ	149/119

	定价／优惠价(
风色幻想	69/
心跳的回忆	38/
三国群英传Ⅱ	69/
麻将大师Ⅱ	99/
模拟城市3000	149/1
星际争霸Ⅱ－母巢之战	148/1
装甲雄师Ⅱ	148/1
古文明霸王传	98/
大富翁Ⅳ(2CD)	128/1
盟军敢死队(中文版)	148/1
沙丘2000	148/1
古墓丽影Ⅲ	148/1
风云	69/
装甲指挥官	148/1

其它：

牛津剑桥发明百科	97/
牛津剑桥科学百科	127/1
中国邮票大全	80/
世界军事百科(2CD)	60/
企鹅套装六－Internet世纪经典	199.9/
电脑爱好者99年(第一期)	35/

北京万众合力科技有限责任公司　《万众软件俱乐部》　咨询电话：010-62510109、62510224(24小时)　联系人：罗雪松
汇款地址：北京双榆树101号信箱　邮编：100086　监督电话：010-62510135（公司总部）、010-63150000(消费者协会)
总部地址：北京海淀区海淀路171号大华写字楼B335(320 332 302 811路公共汽车人民大学站下车向北200米路西）



給所有玩家的世紀末之夢

黄金眼
GOLDENEYE

游戏人生

大侠的经典收藏

菜鸟的入门手册

耗时两年之久的呕血力作

双CD 超值享受：
随盘赠送副刊
《玩海浮沉》

- 全面回顾电子游戏十年风云变幻
- 涵盖从TV到PC的上百个游戏，涉及各种游戏类型
- 世界知名游戏厂商的详细介绍，大陆所有游戏机种的全面曝光
- 上千幅绚丽多彩的游戏画面，近百分钟震撼感觉之游戏动画
- 以游戏方式体味玩家心声，探讨游戏文化

北京黄金眼科技有限公司　GOLDENEYE TECHNOLOGY CO., LTD.
联系地址：北京市清华大学科技园华业大厦3609室
联系电话：(010)62780577　邮政编码：100084
建议零售价：88元

DUZHE
'98MULTIMEDIA

读者'98多媒体电子版(CD-ROM、VCD)配套出版 零售价:38元

诚征全国软件、书商代理

4月上市

《读者》'98（1－12期）多媒体电子版以CD-ROM、V-CD两种媒体配套出版。CD-ROM光盘收入了《读者》1998年12期的全部内容。在保持原刊风格的基础上进行了技术加工和艺术创作，具有图、文、声、像、动画多媒体表现形式和全文检索,知识热点查询功能。

读者最喜爱的"卷首语、诗歌、散文、讽刺与幽默、艺术作品与歌曲"等栏目制作的V-CD节目具有更佳的欣赏效果。

《读者》的品味、多媒体的魅力、立体欣赏的效果。

鸿篇巨帙 温馨永存

DUZHE
读者

98版CD-ROM+VCD	套装	定价:118元
200期典藏3CD-ROM		首批特惠:99元

欢迎邮购　免收邮费

《读者》200期典藏版收录了《读者》创刊200期作品含阅读卷、欣赏卷、休闲卷 3片CD-ROM，定价88元。

"阅读卷"收录了《读者》200期全部文字作品(1500万文字),设计有温馨悦目的用户界面，配有轻松愉快的背景音乐，可按期、年、栏目等10余种方式阅读，并可检索、查询及输出各项操作功能。"欣赏卷"充分体现了多媒体杂志的视、听效果，由专业人士配音的诗歌、散文朗读，给人以激情与温馨，插图与艺术作品，有如进入艺术殿堂；精选的卡拉OK悦耳动听；"休闲卷"的幽默笑话妙趣横生，惟妙惟肖的动画小品演示使人回味无穷；集知识性、趣味性、娱乐性为一体的百科知识测试与游戏；动手与健身一招一式,步步到位。全套光盘(3片CD-ROM)全部源于《读者》的品味和风格。技术与艺术化地展示了《读者》的风采。

北京连邦软件有限公司
北京万众合力科技有限责任公司
联合承销

《读者》杂志社 北京高教电子出版中心 编辑制作　高等教育出版社 出版

全国各地软件专卖店、各地书店及其他软件销售组织

北京赛乐氏	62616025	北京正普	82615800	北京圣比尔	62527962	北京里仁	62615307	北京百年树人	62616742
北京兴宏达	62510601	北京育碟苑科技	82613830	北京中青旅创先	62533599	北京晶和顺达	62522939	北京鸿达电子	62630457
北京金山顶尖	62648667	北京电脑报兴四方	82614920						

咨询电话　连邦(010)62180037　62628761　62620375　62525338
万众(010)62510108 62510109 62510224 62510131/2/3/5

邮购地址：北京双榆树101信箱(万众软件俱乐部)　邮编：100086
网上专卖店：http://www.8848.net　技术咨询：(010)62013089

“防、查、杀、修、扩”全方位的计算机杀毒软件

连续三年雄踞连邦排行榜榜首 荣获五项十佳软件奖

KV300+

SCAN AND KILL VIRUS TOOLS
计算机杀病毒工具

最新版
Y++版

重要功能

一、在线式“实时监测”病毒防火墙，实时防范外来病毒和黑客程序的侵犯。
二、国内唯一具备的扩展开放式和封闭式两类查毒方案，全面查解新病毒。
三、独特的病毒广谱特征码过滤器，可对付二千多种引导区病毒和三千多种宏病毒，杀尽在中国流行的各种病毒。
四、将杀毒与修复有机的结合，使硬盘重要的数据得以修复，自从有了这项功能，KV300已使上万个硬盘起死回生。
五、自我报警、自我防毒、自我扩充防毒，使用简洁、人机对话方便。

KV300拥有一百万的正版用户，被各大部委、军队系统、金融证券、企事业单位等各行业广泛使用。

广大用户注意！

KV300可强力查杀近期广为流传的破坏性极大的一种国产July、Klller（七月杀手）宏病毒和五种西方进来的Melissa（美丽杀）宏病毒！以及又一种具有无数次变形的WIN Marburg-B/-A病毒。

广大用户更应注意在4月26日前防杀感染率占90%以上的CIH1.2病毒，它的感染率和破坏率已经超过了上述几种病毒，应强力防范。KV300查杀多种CIH病毒和其他各种病毒的效果已众所周知。

一次购买 长久收益 公告支持 拷贝升级 日久盘坏 工本费换

全国各地KV300服务中心

[illegible]

北京赛乐氏总店：010-62241373
大连赛乐氏：0411-2654893
克拉玛依赛乐氏：0990-228171
贵阳瑞金北路赛乐氏：0851-6815839
贵阳新安小路赛乐氏：0851-5810810
昆明赛乐氏：0871-3345178
银川赛乐氏：0951-5065304
武汉赛乐氏：027-7877246
太原赛乐氏：0351-4170218
石家庄赛乐氏：0311-7034567
天津卫津路赛乐氏：022-27491818
呼市新华大街赛乐氏：0471-6281731
宁波赛乐氏：0574-7293226
保定赛乐氏：0312-3152011
上海福州路赛乐氏：021-63743028
荆州赛乐氏：0716-8225990
汕头赛乐氏：0754-8860856
佛山赛乐氏：0757-2275778
天津万众：022-24218599
大庆金银来：0459-6319892
合肥伟达：0551-2849523
厦门金科达：0592-2099935
银川凯睿：0951-5912774
兰州惠通：0931-8844220

北京：
树人软件：010-62616742 马 俊
金 山：010-62648667 于庆洲
正 普：010-82615796 姚增文
人 和：010-62636740 郑 宙
万众力合：010-62510133 吴洪彬
国 丽：010-62625302 钱伟国
金宇纪：010-62648495 李启轩
软件世界：010-62569766 赵惠娜
新新通用：010-62571746 胡哲华
圣比尔：010-62552749 周 平
超 软：0-1391175933 王 洋
育德苑：010-62510120 郑建静
兴四方：010-62631228 東平安
大众软件：010-67150879 李 军
中海市场：010-62532832 于 宙
华 仁：010-62559725 林育实
中青新：010-62533604 王 健
微 宏：010-62559756 于小姐
石景山升级点：010-68822301

上海：
天 明：021-63935631 钱建英
茂 立：021-63293695 王国英
黄浦茂立：021-63506428 黄振荣
农工商：021-63226198 毛建伟
超 想：021-63291731 洪 启
宇 星：021-63648437 顾先生
恒 隆：021-62136457 陆永伟
浦东茂立：021-68767928 王盛堯
众友软件：021-63550389
东海软件：021-62475950
广东：
广州金硬：020-87543352 门艳芬
020-87594780 潘上从
020-87575482 韩红武
广州佳都：020-87505151 郎秀芳
广州南软：020-87548549
黑马软件：020-87595514
凯思软件：020-87592756
思宝特：020-87509952
广州华南：020-85510254 何其忠
珠海超美：0756-3368837 刘同喜
汕头联信：0754-8870563 陈石铭
佛山精城：0757-2258948 杨建斌
东莞福龙：0769-2114170 龙国强
湛江新方：0759-3329672 李开荣
中山金穗：0760-8311611 王雄杨
深圳：
海 象：0755-3239334 孙明珍
赛格388：0755-3239665 刘 想
厦门：
金科华：0592-2099935
陕西：
陕西辉煌：029-7801033 屈 东
029-2223500 阎学铮
西安海天：029-8406569 陈岩林
陕西奔腾：029-4238388 杨天民
辉煌思伟：029-5529433
宝鸡辉煌：0917-3510835 吴翠伍
辉煌电子：0917-3214567 吴 强
汉中辉煌：0916-2219324 姚吉康
西宁辉煌：0971-6117310 张振宇

济南：
科力所：0531-6954294 崔云生
博 让：0531-6948701 申 博
华 天：0531-6985528 高 山
长 城：0531-8544748 王桓友
华 亚：0531-7932669
武汉：
天河精品：027-87874577 田达理
凡高电脑：027-87884793 卢永东
精 恒：027-87649127 林 谦
电脑城大丁：027-87647887 王小姐
电脑城君霞：027-87653193 吕国强
天河汉口店：027-82823345 张 莉
汉口凡高：027-82809186
荆州：
前卫科技：0716-8452315 孙克耀
昆明：
黑马总店：0871-5144931
黑马分店：0871-5141757
昆明希望：0871-4178833
个旧精城：0873-2130954

青岛：鹏泽电脑：0532-3804285 徐 南
淄博：数有电脑：0533-2170544 张继尚
南昌：南昌希望：0791-6234342 宁 伟
希望一店：0791-6256106
希望二店：0791-6264458
南昌康雅：0791-8330122 王 彬
南通：通晓电脑：0513-5529753 宋 蕊
南宁：佳 丽：0771-5881617 李 力
宜昌：华 鑫：0717-6749229 谭建华
天津：天津华达：022-27319198 李占楠
天津展望：022-27830166 王 景
长城软件：022-27402090 尚征宇
杭州：美迪软件：0571-8271301
南北电脑：0571-8073048 曹一鸣
三元电子：0571-7076677-2410
新隆科技：0571-8052237 倪文华
无锡：好友软件：0510-5025454 邓志韬
苏州：东 福：0512-5104841 沈多林
南京：服务中心：025-3371783
新华书店：025-6645151-240

新高公司：025-3608952 秋 路
康 源：025-3361262 陈先生
金秋科技：025-3682152 赵京文
常州：国 通：0519-6611279 王 刚
泉州：达奇电脑：0595-2384567 郭 明
柳州：唯 耶：0772-3611194 李德民
重庆：太阳科技：023-63617764 刘 凯
健隆通讯：023-63856332 周 明
电脑报：023-63876722 杨 涛
重庆中科：023-63509040
成都：川大新兴：028-5213463 郑安鹏
高新电脑：028-5547839 白如平
新四方：028-5594147 蒲 心
长沙：大美软件：0731-4190355 徐大力
万 达：0731-4441004 黄健斌
新浪潮：0731-4148094 张竹军
温州：蓝 天：0577-8368484 钱 程
兰州：安全协会：0931-8860135 刘观忠
乌市：华赢电子：0991-2810057 韩 启
0991-5824541
电子所：0991-2873295 温 明

服务中心：0991-2885415
呼 市：计安处：0471-6965533-5228
贵 阳：华 辉：0851-6850231 薛 媛
太 原：清华网络：0351-3031338 王吉林
希 望：0351-7238973 胡国才
泰鑫电脑：0351-7234403 田 琳
方方电脑：0351-7226014 赵 宏
石家庄：安检中心：0311-3033941-2117
沈 阳：黄金学院：024-126-449403 李保和
辽宁华储：024-23895234 王明义
长白软件：024-23895815 史子生
天 极：024-8887906 万振林
希 望：024-23909650
锦 州：华 鑫：0416-3121438 张东晨
哈尔滨：希望电脑：0451-2510446 幕振生
北方书店：0451-6259031 王 伟
瑞 利：0451-2541656 郑海光
大 庆：0459-7333363 姚光明
石油学院：0459-4653291
长 春：计安公司：0431-5644024 王先生
内蒙古：华 鑫：0471-6286724 王 炜

升级网址
http://www.jiangmin.com.cn
http://www.jiangmin.com

北京江民新技术有限责任公司
地址：北京市海淀路171号大华商厦写字楼A座201
电话：62510187，62510116 邮编：100086





★北方总代理

●北京超路通科贸有限责任公司。北京朝阳区小营路11号1007室 (010)64972535

分销商

● 《大众软件》邮购中心

●连邦软件销售连锁组织

●北京市恒生科技发展公司各专卖店

●北京海文智能高科技术公司
北京市海淀区海淀路19-2号科城大厦4005室 (010)62622984 (010)62616760

●北京众杰利科技有限公司
北京市海淀区太平庄甲63号万业写字楼216室 (010)62559880 (010)82622923

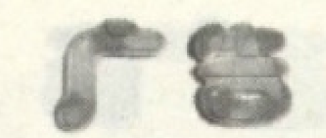
●清华明都企业
北京市海淀区天府饭店北楼239号 (010)62648679

★南方总代理

●杭州立早智控设备有限公司
杭州市文一路湖畔花园风荷院4幢 电话：(0571)8857833 传真：(0571)8857833

分销商

●杭州市新众计算机系统工程有限公司
杭州市文三路35号晶信大楼新二楼 杭州市文三路高新电脑城259-261室
电话：(0571)8829548 8866134 8865586 8054203 传真：(0571)8829548 8866134 8865586



您给我汇款20元 我给您300种游戏全攻略

★《攻略王1-3》全套磁盘，全面汇集300种市面上电脑游戏的攻略，简单实用，可以边玩游戏边看攻略，可方便打印，经部分玩家试用好评如潮！

★限期邮购业务已经开始，截止日期为1999年6月30日！本产品为独家销售，邮购价20元（免邮费），机会难得，请众玩家速到当地邮局办理汇款！

免费赠送实用手册《'99电脑图书选购指南》

★本手册含500种电脑图书目录及简介。

★全面汇集书市精华，推荐新书、精品实用书！

★一册在手、购电脑书再不必东奔西走！

★请立即来信索取手册！务必写清您的姓名、邮编及详细地址并随信附超重邮资2元。

汇款（来信）请至：北京9799信箱141分箱　智慧桥游戏乐园（收）　邮编：100101

广告咨询卡

我在贵刊____年第____期的____彩色____黑白____刊花设计广告中看到____公司（厂家）____产品（技术信息），希望：□购买　□索取资料　□询问价格　□参加培训

读者姓名：　年龄：　电话：

职务：

工作单位：____　通信地址：

邮编：

填好后，请贴在信封背面。



TOP TEN 选票

姓名	年龄	我喜欢的5个游戏
		1.
性别	游戏龄	2.
		3.
榜评：□有 □无		4.
邮编：		5.
地址：		

选票规则

★请您将最喜爱的游戏放在首位；

★所选游戏必须为已发行的PC GAME；

★所选游戏不可超过5款，可少选；

★所选游戏若为英文版，请注明英文；

★填好后,贴在信封背面，复制有效。

晶合实验室

如有榜评，请在榜评末尾写清通信地址。

请将选票寄到　北京和平门邮局3056信箱　大众软件杂志社收　邮编：100051



电子工业出版社万捷电子书店

荣誉推出99年新书邮购信息(免收邮挂费)

序号	书名	邮购价	序号	书名	邮购价
B095	Visual Basic 5.0中文版编程实例详解	60	B0235	photoshop 5使用指南	44
B096	Visual Fox Pro 5.0中文版编程实例详解	52	B0236	UNIX使用指南	52
B0226	C++ Builder编程实例详解	42	B0237	3D Studio MAX 2.5实用教程	40
B0218	Visual C++ 6从入门到精通	94	B0238	3D Studio MAX 2.X高级使用教程	38
B0219	Visual Basic 6从入门到精通	88	B0239	Windows NT网络的安全性	47
B0227	LINUX入门到精通（含两张光盘）	97	B0240	Visual C++ 6轻松进阶	50
B0228	Windows 98宝典（含光盘）	110	B0241	Visual Basic 6轻松进阶	45
B0229	Windows 98系统管理员宝典（含光盘）	120	B0242	动态HTML使用大全	58
B0230	Visual J++宝典（含光盘）	110	B0243	Visual Basic 6数据库编程大全	92
B0231	企业内部网Intranet宝典	81	B0244	Visual Basic 6程序设计技巧1001例	82
B0232	Java宝典	77	B0245	光纤通信网络	57
B0233	Dream Weaver使用指南	41	B0246	发动机计算机管理系统-汽车电喷技术	62
B0234	Office 97（升级版）高级使用指南	44			

汇款请寄：北京市万寿路万捷电子书店 朱长明（收） 邮编：100036 电话/传真：010-68225700

电脑爱好者

光盘 No.2

实用工具软件、汉化补丁程序、软件使用指南、经验技巧文章、最新驱动程序、眩目试玩游戏、锐不可当密技……

光盘内容丰富多彩，令您倍享超值感受。

强力推荐：微软 IE5.0 浏览器中文正式版

倾情奉献：精品游戏 生死之间 2－末日传说 完整 OEM 版

友情特派：管家婆、金山游侠 2、超级解霸 5.5……

双光盘＋加厚说明书 ＝35 元

光盘销售地址：各地软件专卖店、邮政报刊零售网点

代理联系电话：010－62174029 **手机：**1371271906

邮购联系地址：北京海淀白石桥路 48 号电脑爱好者读者服务部(100081)

电话：010－62177399

电脑爱好者光盘 我的最爱！^_^



● 《龙文听霸 II》继承了以往的成功经验，从几万名用户的反馈意见中汲取营养，创更佳表现，领先英语听力教学软件。

● 4CD＋配套教材，无与伦比的 100 多小时录音量，结合视频影像，营造新鲜学习感受。

● 国际权威语言教育机构提供原版录音，英美人士发音，全部 CD 音质，发音清晰纯正，流畅自然

● 崭新的转录功能，把您喜欢的内容转录到普通磁带上"随身听"；轻松打印四、六级，TOEFL 试卷。

精品赏析：全部英美原版录音，视角新颖独特，政治，经济，文化，影视，体育，科技，人文，透视英美社会方方面面。

名歌金曲：一百首经典欧美名曲，一百篇充满诗情的画卷。

视听园地：数十段精彩绝伦的电视节目，跨越时空界限，感受人间百态。包括：《精品广告》、《电影精萃》、《审案实录》、《时尚综艺》、《脱口秀》。

新闻聚焦：汇集 VOA，CNN CBS 新闻节目；慢速新闻，快速新闻各七百余篇，世界风云变幻尽在其中。

电影精选：10 部欧美大片片段精选，大牌名星精彩演绎，深入社会生活，领略语言魅力。

应试宝典：真题剖析，实战模拟。四六级仿真题各 30 套，TOEFL 和新型试题 25 套，全部 98 年最新试题。

4CD ＋ 配套教材，零售价 128 元(邮购免邮费)

原《听霸》用户及龙文俱乐部会员可从龙文公司以 80 元优惠价邮购

北京龙文科贸有限公司(原足实公司)

地址：北京市西直门北大街甲 43 号金运大厦 B 座 1108 室(100044)

电话：(010)62294040 62294039 62294038

传真：(010)62294037

http://www.longways.com

北京连邦 62529296　赛乐氏 62241357　方众合力 62510131　正普 62523905　甲仁 62543505　晶合卿达 62522939　希比尔 62527962　百蝶苑 82613830　巴四方 62631228

树人 62616742　大恒 62525784　鸿达 62560328　中青新创先 62533604　希望 62559251　上海农工商 63226198　中科图书 63291027　连邦 62412903　银隆 62153430

天津 HQ27216215　大大成 27414437　连邦 27383000　成都 连邦 5215129　新一代 5213463　重庆电脑报 63876722　广州由软 87582989　金维 87569092　大高 83795037

黑马 87509975　深圳书城 2073035　万中 8609601　连邦 3229263　福州连邦 7817744　杭州南北 8079924　王道 8271301　中证 8859968　连邦 8846569

新高 3371783　温特尔 3220261　武汉凡高 87884793　大同 7874577　连邦 7871204　昆明黑马 5194795　连邦 4167945

庄子 5176880　郑州连邦 5971660　合肥丽校 5528431　哈尔滨希望 2544598　三盟 2512066　华富 2549730　福科 2510446

计算机总公司 3626006　济南三联 6086021　智星 8958156　洪恩 6980984　西安智能 7899833　乌市华顺 2849854　软硬 2834882

特约直销商万众软件俱乐部：北京双榆树 101 信箱(100086)罗雪松







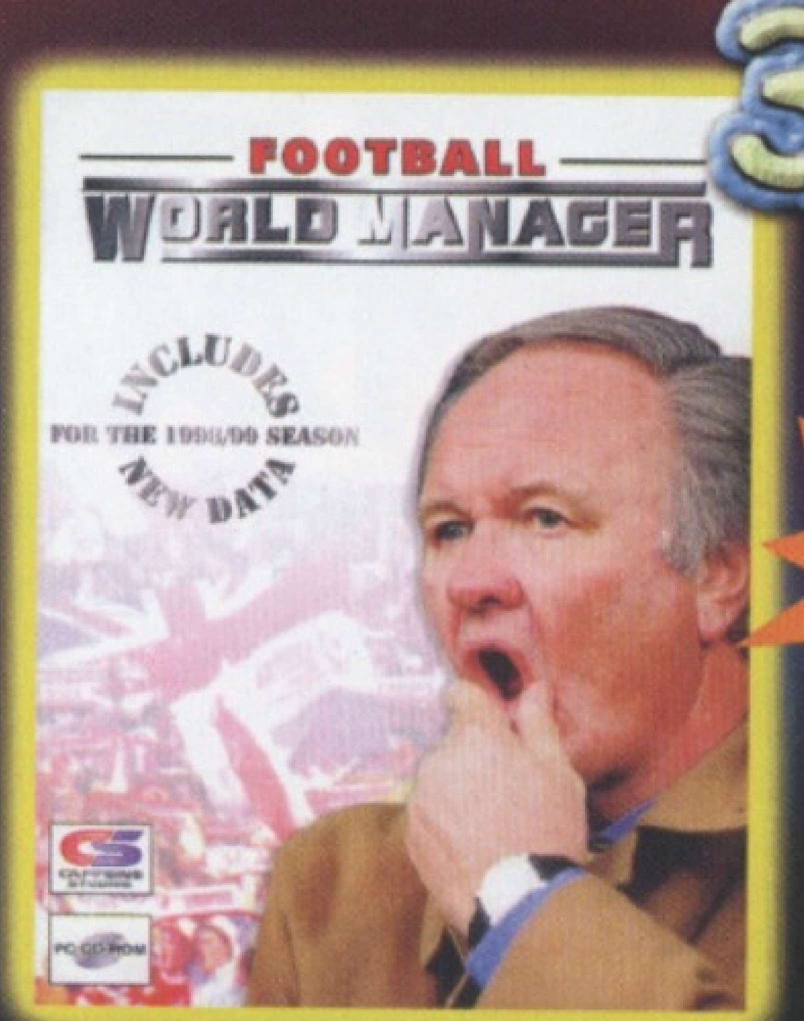






我们将举办单个游戏的个人主页评选，任何玩家或网友针对我们产品创作的个人主页均可参赛！详情请见：

3月

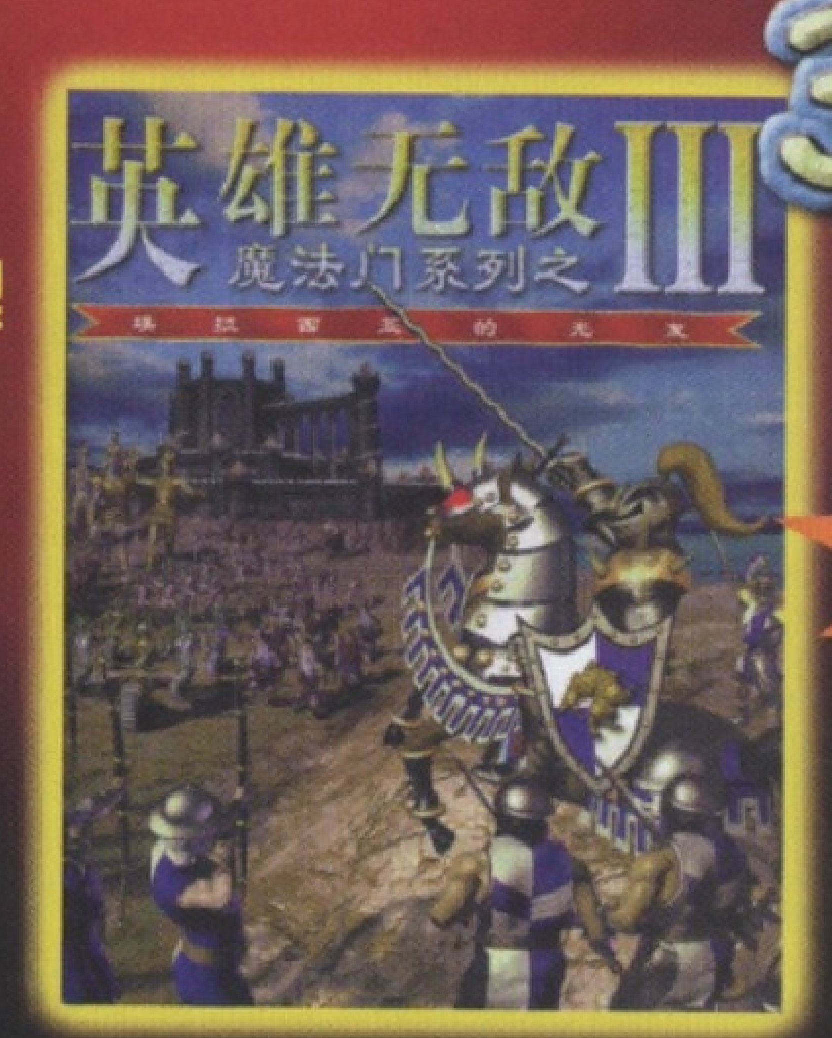


世界足球经理

148元

涵盖98-99赛季最新数据的全新足球经营游戏

3月



英雄无敌 III —埃拉西亚的光复

148元

经典中古世纪幻想策略游戏

4月

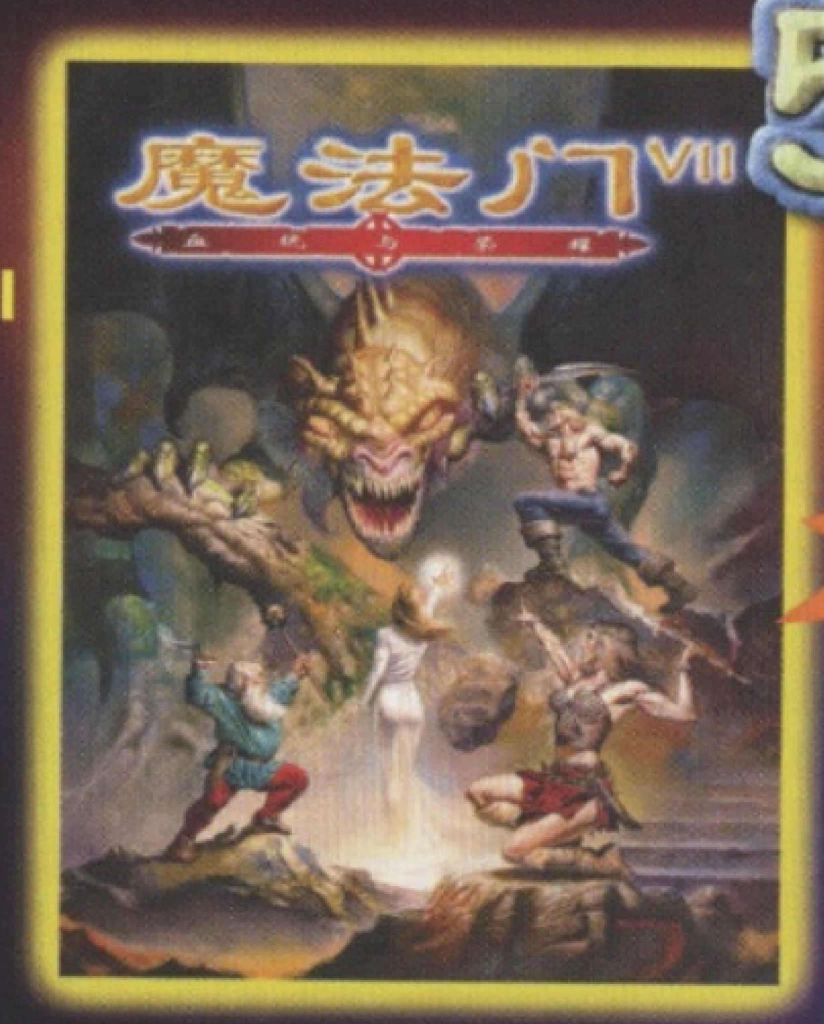


玩具兵大战 II

148元

玩具兵的世界同样残酷无情，展现你指挥官的天才吧！

5月

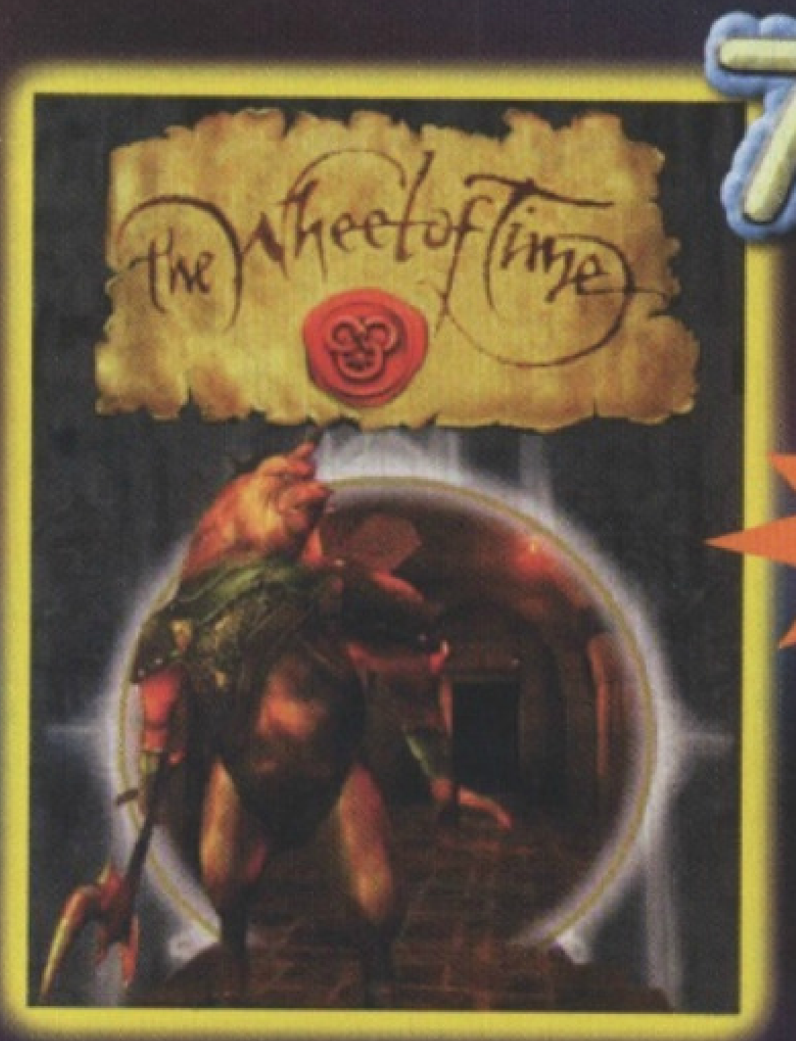


魔法门 VII

待定

超大容量的传奇角色扮演游戏

7月

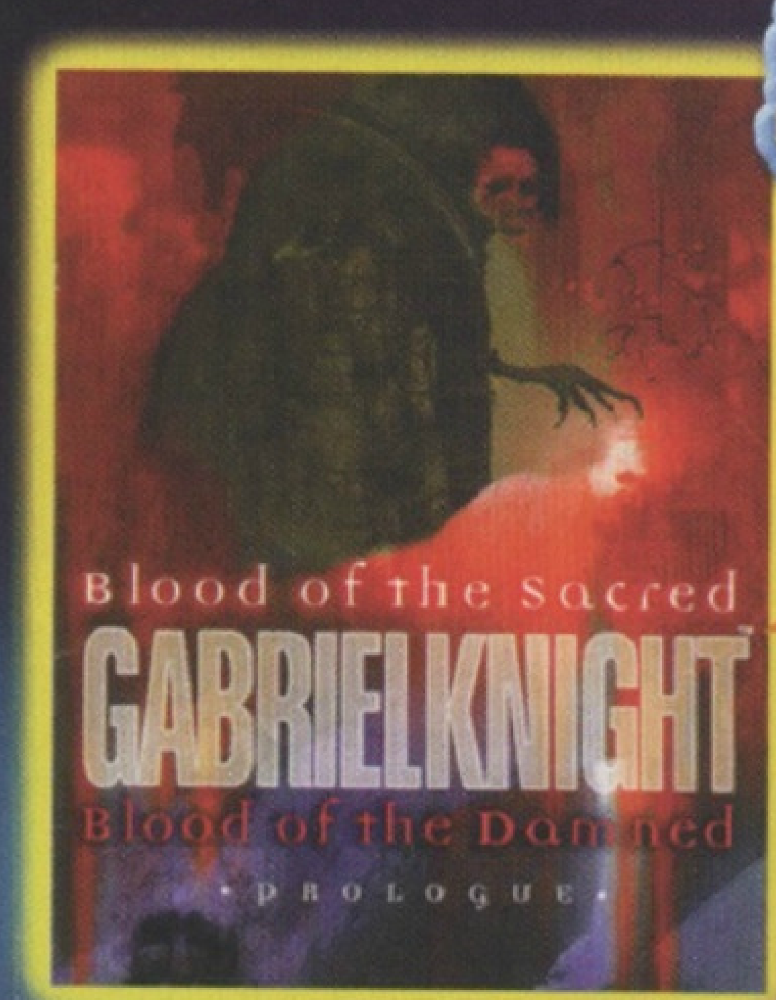


时空之轮

待定

结合角色扮演、冒险、动作三种元素的全新游戏形态

8月



狩魔猎人 III

待定

互动电影式的悬疑冒险大片

上海	上海连邦软件有限公司	021-63735610
	上海铝隆科技实业有限公司	021-63226158
	上海赛乐氏软件专卖店	021-64268137
广州	广州天高电脑商行	020-83750859
	广州南软科技	020-87532791
	广州思富特	020-87509952
深圳	深圳曙光	0755-3780881
	深圳连邦软件专卖店	0755-3220641
珠海	珠海连邦软件专卖店	0756-2113414
武汉	武汉精恒科技	027-87654137
	武汉天问精品软件店	027-87874577
南京	南京新高科技	025-3371783
青岛	青岛连邦软件专卖店	0532-3805672
	青岛力邦软件专卖店	0532-3884825
济南	济南希望软件连锁店	0531-8
杭州	杭州连邦软件专卖店	0571-8
黑龙江	黑龙江省华富计算机有限公司	0451-2
辽宁	辽宁华储资讯科技有限责任公司	024-23
四川	成都市新四方信息产业发展有限公司	028-5
天津	天津大天诚软件销售公司	022-27
云南	昆明黑马计算机软件	0871-5





末倾力巨献！

http://www.ubisoft.com.cn

3月



起义2
之再造帝国
138元

可优惠购买“英雄无敌III”中文版

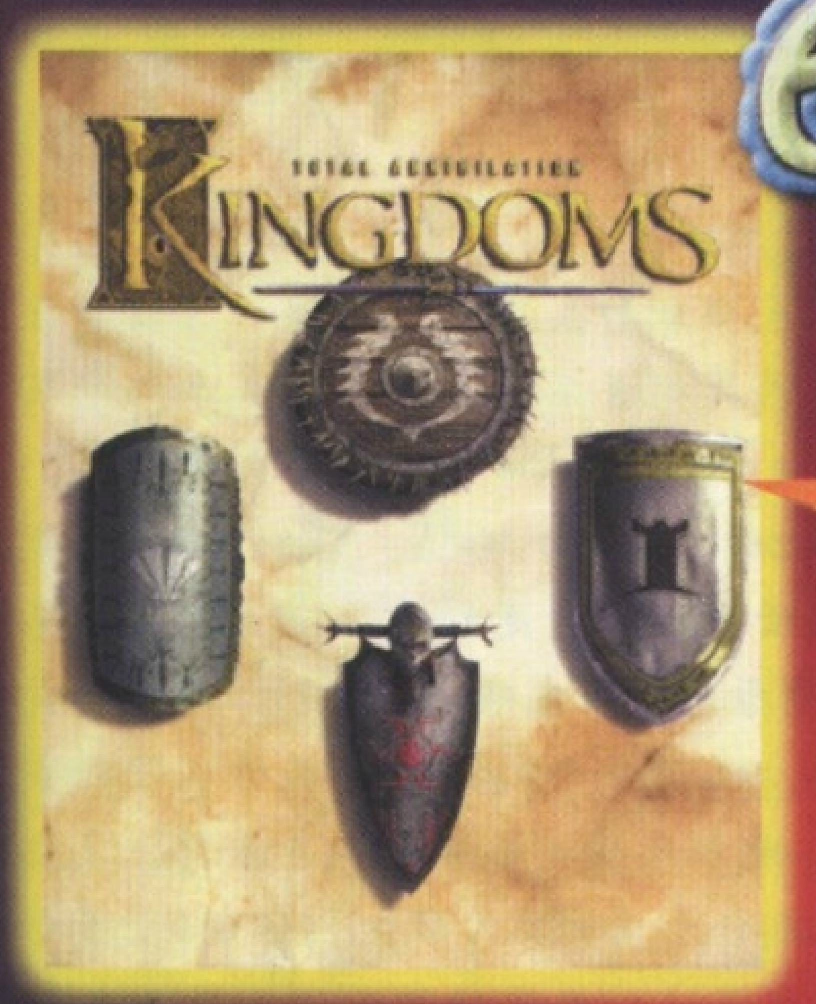
4月



生化危机 2
138元
双CD

全球销量突破4,000,000张的恐怖冒险游戏

6月



横扫千军
之王国风云
待定

中古世纪剑与魔法交织的即时战略巨作

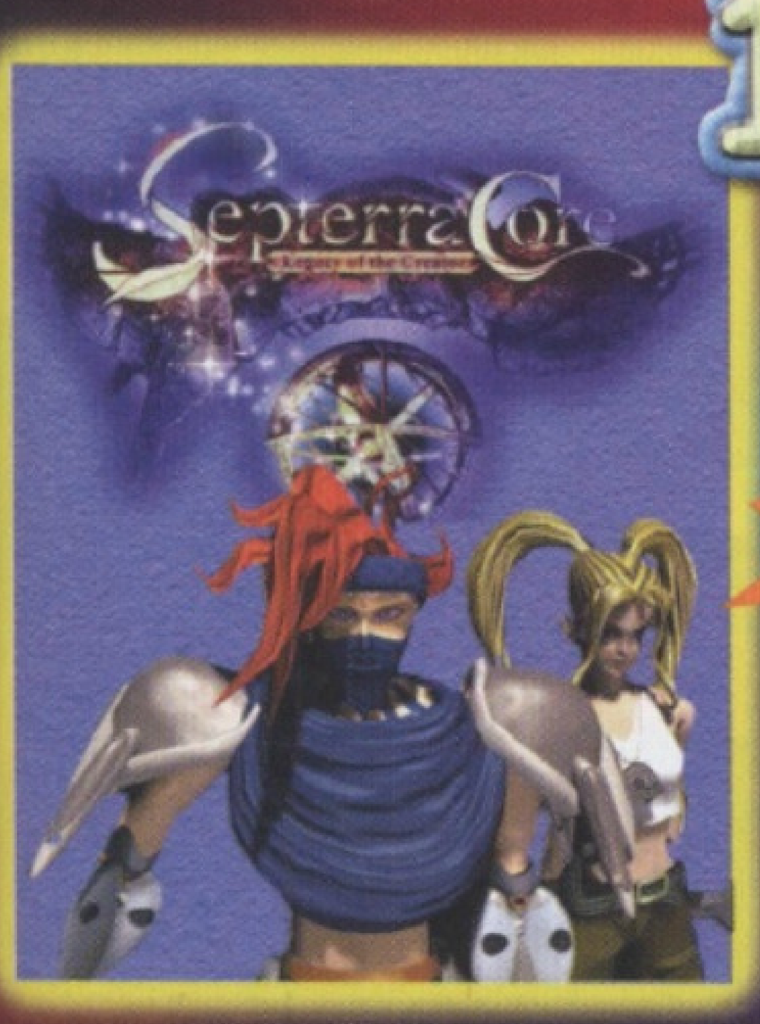
6月



家园
待定

曾在E3大展上获大奖的3D即时战略大作

11月



赛普特拉战记
待定

颇具东方唯美风格的角色扮演新品

11月



永远的毁灭公爵
待定

万众期待的第一人称射击游戏的最新续篇

上海育碧电脑软件有限公司
地址：上海市张杨路500号17楼
邮编：200122
电话：(021)58788969-223,232
传真：(021)58367021

北京联络处
地址：北京海淀区知春里28号开源商务楼3楼
邮编：100086
电话：(010)62644344
传真：(010)62641444

网址：http://www.ubisoft.com.cn
http://www.ubisoft.com




世界大战
由中国戏剧出版社出版、《大众软件》杂志社编纂、上海育碧电脑软件有限公司提供资料和授权的英国著名科幻小说家威尔斯的经典社会科幻小说《世界大战》（The War of the Worlds）即将出版。
赫伯特·乔治·威尔斯（Herbert George Wells，1866–1946）是英国著名小说家。他的科幻小说《世界大战》是科幻小说史上的重要著作。这次翻译为全译本，完全尊重原著，内容准确、生动，还同时提供了小说、电影和游戏的背景介绍、作者生平、登陆火星计划等附录资料。全书196页黑白、16页彩页。随书赠送《世界大战音乐CD》光盘一张，收录了著名音乐大师杰夫·威尼为《世界大战》创作的6首原创音乐，并包括游戏背景资料、登陆火星计划及早期电影的资料等内容。
在19世纪末，火星人从濒于灭亡的火星上来到地球，企图消灭英国、统治全世界。这些不速之客的袭击，造成英国的恐慌。人们对火星人展开了反击，但由于科技相差太远，根本无法对抗火星人。火星人节节胜利，人们放弃了伦敦四散而逃。然而火星人在即将取得胜利的时候，受到了地球细菌的感染，全部死去。

一如既往的精品游戏，前所未有的超值价位，

盟军敢死队

使命召唤

全新任务



五月上旬上市！

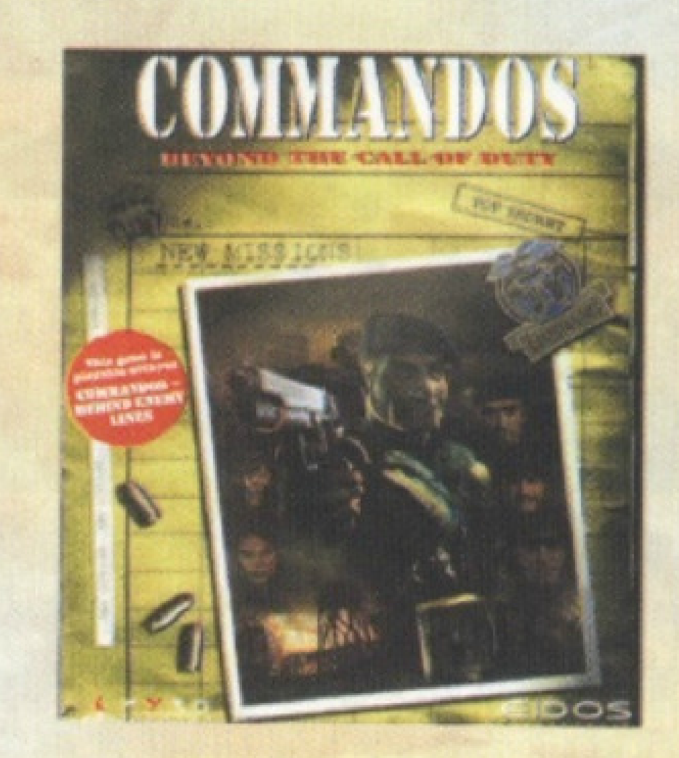
令人激动不已的新特性：

- 8个极具挑战性的全新任务——包括绑架德军将领、摧毁超大型轨道炮、盗取文件等
- 全新的场景，包括英吉利海峡、波恩、贝尔格莱德、荷兰和克列特岛等地以及来自二战时期的数十种新建筑
- 2倍于前作大小的地图
- 提升前作的高精度画面，游戏过程中加入背景音乐
- 两名新成员——来自荷兰抵抗组织的女性角色和南斯拉夫游击队少校

敢死队员们的新武器、新技巧：

- 利用石块、香烟盒来转移敌人的注意力
- 可擒获德军士兵获得军服或强迫他去完成某些动作
- 来复枪、氯仿、电棍、手铐和绿色贝蕾帽的拳头等

★ 无需《盟军敢死队：深入敌后》即可运行

















地址：北京市1998号信箱　　邮编：100091
联络：新天地市场部　　传真：(010) 62862036
电话：(010) 62862038-119　188

新天地互动多媒体全新价格体系闪电出击！ 50元

魔法师传奇

中文版

- 高级适应性人工智能系统，挑战智慧的极限
- 丰富的RPG剧情与任务系统，重温希腊神话、亚瑟王传说与凯尔特人的动人传奇

MyTHoS games

五月中旬上市！

21种魔法宝石任你组合出63种魔法

长达400页的神话百科全书，详尽介绍游戏中的魔法与魔兽，新天地倾力汉化



《魔兽争霸》+《暗黑破坏神》=《魔法师传奇》

《幽浮》制作小组Mythos Games最新RPG/实时策略游戏



戰國
嗜魂之旅
尚洋電子
让我们拥有属于自己的快
沉寂2年逆火疯狂演绎全新战国
继天惑后的再次力作
疯狂支持各种3D加速设备
攻击效果极富个性
光影效果令人眼花缭乱
近期上市请密切留意!
CYTS Sysnet Electronics Co.,Ltd. Information Development Dept.
Tel:8610-62386095 62359070-701 Fax:62359075
4/F,Beijing Funite Building. Western District,Beijing,P.R.CHINA
制作：北京逆火多媒体制作有限公司
发行：中青旅尚洋电子技术有限公司 多媒体事业部
地址：中国.北京西城区北三环中路27号富尼特大厦4层（100029）
这里的世界更精彩 欢迎浏览以
http://www.sysnetgame.c
逆火公司诚招游戏制作英才（详情请参见杂志内招聘


1.仙剑奇侠传
2.大富翁Ⅳ
3.盟军敢死队
4.星际争霸
5.风云
6.暗黑破坏神
7.足球99
8.沙丘2000
9.古墓丽影Ⅲ
10.魔法门Ⅵ
TOPTEN
晶合实验室

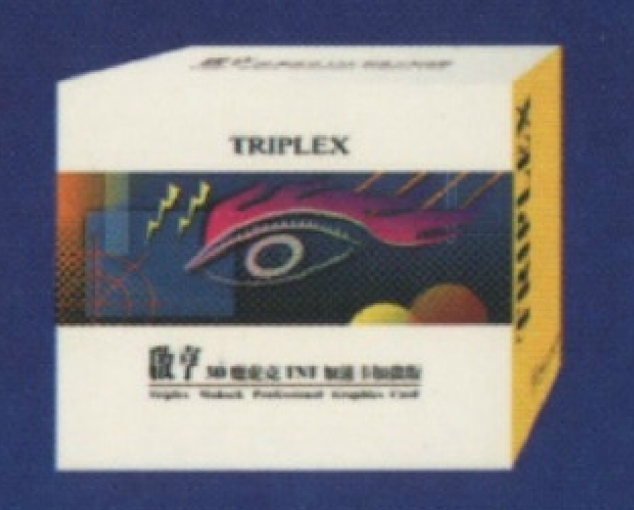
启亨对电脑及电脑广告的觀点

将会令你意想不到...

假如你不是爱玩电脑的人，我们绝不会逼迫你吸收一堆资讯，假如你还未玩过电脑，我们也认为你就别碰电脑的！因为电脑是给那种狂热份子使用的。

但如果你是那种狂热份子，而且已做出跟电脑资讯周旋到底的决定，那么启亨公司希望能有机会提供你各种电脑周边配备的资料与产品。

我们也深信各公司有权向消费者传迅商业讯息，而消费者亦有权获得产品资讯而做出选择！自由的传迅与自由的选择，就是促使启亨更加努力的原因，我们希望这个状态能维持不便，让消费者得到更好的产品。



雅虎克 TNT 加强版
雅虎克扁食加强版
以上两样产品赠送 ComputerDIY 超频工具箱一套及 PowerDVD 完整版一套

详细规格及介绍请上启亨网站
www.tripiex.com.tw

全国独家代理：雷射电脑





特约经销商：

北京金世和	电话：(010)62628080	传真：(010)62629808
广州尔丰	电话：(020)87591800	传真：(020)87591800
沈阳凯元	电话：(024)23887782	传真：(024)23887782
西安瑞力	电话：(029)5523167	传真：(029)5523167
兰州大维	电话：(0931)8883440	传真：(0931)8840150
长沙蓝威	电话：(0731)4126977	传真：(0731)4153204
武汉和悦	电话：(027)87865592	传真：(027)87868005
武汉骏升	电话：(027)87653262	传真：(027)87644429
福州创源	电话：01395910197	
福州硅谷	电话：(0591)3375304	传真：(0591)3372028
重庆龙海	电话：(023)68790605	传真：(023)68790605
成都天天	电话：(028)5571573	传真：(028)5555720
成都成冠	电话：(028)5532166	传真：(028)5538860
杭州华清	电话：(0571)8089620	传真：(0571)8823086
深圳鸿伟	电话：(0755)3210406	传真：(0755)3210406
南京新华海	电话：(025)3366182	传真：(025)3362169
哈尔滨创联	电话：(0451)6213522	传真：(0451)6213522
新疆利达尔	电话：(0991)5837433	传真：(0991)5846457

刊号：ISSN1007-0060 / CN11-3751/TN　邮发代号：18-107　零售价：5.00元